

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Periodismo III
(Teoría General de la Información)



IDENTIDAD, COMUNIDAD Y DIÁSPORA EN LOS
CIBERMUNDOS : UNA ETNOGRAFÍA MULTI-SITUADA

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

Israel Vázquez Márquez

Bajo la dirección de los doctores

Cristina Peñamarín
Javier Echeverría

MADRID, 2013

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información



**IDENTIDAD, COMUNIDAD Y DIÁSPORA
EN LOS CIBERMUNDOS:
UNA ETNOGRAFÍA MULTI-SITUADA**

Tesis doctoral realizada por
ISRAEL VÁZQUEZ MÁRQUEZ

dirigida por
CRISTINA PEÑAMARÍN
JAVIER ECHEVERRÍA

Programa de Doctorado
Planteamientos Teóricos, Estructurales y Éticos de la Comunicación de Masas
Departamento de Periodismo III (Teoría General de la Información)

Madrid, 2013

Resumen

Esta tesis doctoral es un estudio etnográfico sobre los usuarios de *There.com* y sobre lo que hicieron cuando este ciber mundo dejó de funcionar el 9 de marzo de 2010. Muchos de estos usuarios emigraron a otros ciber mundos y lugares digitales llevando consigo sus identidades de *There* y desarrollando un flujo de actividad dentro de Internet al que he denominado “ciberdiáspora”. La tesis se divide en tres partes. La primera parte presenta una introducción al objeto de estudio a través de una revisión teórica que aborda algunas cuestiones específicas sobre los ciber mundos: ¿Qué son exactamente los ciber mundos? ¿Por qué debemos estudiarlos? ¿Qué los diferencia de otros medios similares como los videojuegos o la Realidad Virtual? ¿Cómo entienden los usuarios su experiencia en los ciber mundos? ¿Qué sabemos acerca de la gente que se conecta a ellos? ¿Qué tipos de identidad y comunidad podemos encontrar dentro de ellos? La segunda parte presenta la metodología utilizada para realizar la investigación y cómo se fue redefiniendo y adaptando a lo largo de la misma. La metodología empleada puede ser descrita como una “ciberetnografía multi-situada” puesto que engloba exploraciones etnográficas en más de un lugar digital, siguiendo un proceso de ciberdiáspora originado y desarrollado dentro de Internet. Por último, la tercera parte es el relato etnográfico resultante de la investigación que realicé con una particular “ciberetnicidad” dentro de Internet: los denominados “thereianos”, miembros del ciber mundo *There.com*. La historia de la ciberdiáspora *There* es la historia de los lazos que sus miembros formaron antes y después del cierre de este ciber mundo. Es una historia acerca de su determinación por permanecer juntos y sus esfuerzos por reconfigurar y reconstruir su identidad grupal y su cultura en el espacio de Internet.

Abstract

This doctoral thesis is an ethnographic study of users from *There.com* and what they did when this cyberworld closed on March 9th 2010. Many of them migrated to other cyberworlds and digital places, carrying their *There* identities with them and developing a flux of activity within the Internet that I have called “cyberdiaspora”. The thesis is divided in three parts. Part I presents an introduction to the topic through a theoretical review that addresses some specific research questions regarding cyberworlds: What, exactly, are cyberworlds? Why should we study them? What differentiates them from other similar media such as videogames or Virtual Reality? How do users understand cyberworlds? What do we know about people playing them? What types of identity and community construction can be found within them? Part II details the methodology used to conduct the research and how it was redefined and adapted over the course of the research. This methodology can be described as a “multi-sited cyberethnography” since it involves ethnographic explorations in more than one digital place, closely following a process of cyberdiaspora originated and developed within the Internet. Finally, Part III is the resulting ethnographic account of the research I made with a particular “cyberethnicity” within the Internet: the so-called “therians” or “thereians”, members of the cyberworld *There.com*. The story of the *There* cyberdiaspora is the story of the bounds their members formed before and after the closure of this particular cyberworld. It is a story about their determination to remain together and their efforts to reconfigure and recreate their unique group identity and their culture across the Internet.

A mis padres, Eva y Nacho

AGRADECIMIENTOS

Son muchas las personas e instituciones que me han acompañado durante este largo viaje que culmina ahora con la defensa de esta tesis doctoral. Un viaje intelectual, electrónico y físico que, como la vida misma, ha tenido varios momentos y etapas, en diferentes ciudades, en diferentes contextos, en diferentes realidades. Quiero, por tanto, expresar mi agradecimiento a todos aquellos que en algún u otro momento de este viaje han mostrado su apoyo e interés en mi investigación.

En primer lugar, por supuesto, quiero agradecer a mis padres, Eva y Nacho, el apoyo y confianza que han depositado en mí desde el mismo momento en que decidí embarcarme en esta aventura llamada Doctorado, una aventura que nunca pesamos me llevaría a pasar varios meses de mi vida en el extranjero, con las situaciones y sentimientos que este tipo de separación familiar conlleva. Esta tesis es también un reflejo de todas esas situaciones y sentimientos: esas despedidas en el aeropuerto, esos reencuentros en el mismo, esas llamadas por *Skype* y por *Viber*, esos mensajes por *WhatsApp*, esos intercambios de imágenes, esos cumpleaños en la distancia, etc. Todo ello implica no sólo a mis padres sino a toda mi familia, en especial a mi hermano Álvaro, a mis abuelos Francisco y Milagros, y a mi tío Javier. Esta tesis es también para ellos.

También quiero agradecer especialmente a mis directores de tesis, Cristina Peñamarín y Javier Echeverría, la confianza e interés que han mostrado en todo momento por este proyecto, y las valiosas sugerencias, comentarios y recomendaciones de lectura que me han brindado durante todos estos años, tanto en persona como en los largos mensajes cruzados por correo electrónico. Espero haberles aportado un poco de lo mucho que ellos me han aportado a mí, en lo académico y en lo personal.

Otro agradecimiento especial es para Wencesalo Castañares, Gonzalo Abril y Héctor Fouce. A los dos primeros por descubrirme qué era eso de la Semiótica cuando aún era estudiante de Licenciatura y por los valiosos consejos, recomendaciones y conversaciones sostenidas durante tantos años, que aparecen aquí más de lo que parece. A Héctor, por tantas y tantas conversaciones dentro y fuera de la universidad, por tantos consejos y recomendaciones, que espero algún día poder compensar.

También quiero agradecer a las personas que me acogieron durante mis aventuras en el extranjero. A Celia Pearce, por permitirme pasar diez estupendos meses en el Georgia Institute of Technology de Estados Unidos, por su continuado interés en mi proyecto y por haberme ayudado en varios aspectos fundamentales de la tesis. También le agradezco especialmente el que me diera la oportunidad de participar como *beta-reader* en el libro

Ethnography and Virtual Worlds, cuya atenta lectura fue también inspiradora para varias partes de este trabajo. A Susana Pajares Tosca, por su inestimable ayuda durante mi estancia en la IT University of Copenhagen y por el comienzo de una colaboración que espero se extienda durante varios años.

También quiero dar las gracias a mis colegas de Licenciatura, que aún siguen bromeando sobre mi fascinación por Walter Benjamin y otros autores que tuvimos que leer por aquel entonces: Rafael Martínez, Miguel Delgado, Juan Garrosa, Anko Ordoñez, Lola Hierro, Enrique Mencía, José Carlos Alsó. También a mis compañeros de Doctorado, especialmente a Isabel Gamero, por tantas interesantes tertulias y paseos filosóficos y cinematográficos. A mis amigos del instituto, Juan Luis Uceda, David Martínez, María Lora, Fernando Parralejo y Álvaro Sanz. A mis colegas “musicales”, Fernán del Val, Gonzalo Fernández Monte, Nekane García y Sara Revilla, por tantos buenos momentos en diferentes congresos y fuera de ellos. A Clara Megías, por esa interesante vida paralela que llevamos y por estar siempre ahí, desde los tiempos de La Casa Encendida. A Rubén Díez, por esos paseos etnográficos por Madrid Río y alrededores. A Joan Pons, por tantos momentos inolvidables recorriendo las calles de Atlanta y comentando las novelas de Vila-Matas. A Tomás Sánchez Criado, por las interesantes tertulias literarias, en especial aquella en la librería La Central de Callao, cuyos ecos resuenan en varias partes de este texto. A Susan Campos, también por las tertulias, y por sus valiosos consejos y muestras de apoyo. A mis compañeros del grupo de investigación *Semiótica, Comunicación y Cultura*, por los interesantes debates semióticos y de todo tipo, y por brindarme un bonito espacio de pensamiento y reflexión colectiva. Y de nuevo a Cristina Peñamarín, por darme la oportunidad de pertenecer a este grupo.

Más agradecimientos para Víctor Díez, Lorenzo Soto y Javier Madueño, por esa bonita aventura musical que fue *Numero*, y por la amistad sostenida durante tantos años. A Elena Merlo y Javier García, por esa otra aventura llamada *Gatonieve*. Y también a Manuel Sánchez Cachero, Oscar de la Fuente y Luis Casquero, por *Fira Fem* y aquellos inolvidables días entre Tribunal y Carabanchel creando sonidos de todo tipo. A Manu González y la revista *Go Mag*, por brindarme un espacio para dar rienda suelta a mi vena periodística y por haberme dado la oportunidad de ir a tantos y tantos conciertos y festivales musicales, los cuales fueron muchas veces el mejor de los descansos para esta tesis. A Almudena Belmonte, también por la música, y por todo lo que descubrimos y compartimos juntos hace tiempo.

Por último, me gustaría dedicar un agradecimiento especial a las dos personas que más de cerca han sufrido el desarrollo de esta tesis, al principio y al final de la misma, respectivamente. A Elena Gómez, por su apoyo y comprensión durante la primera etapa de

esta investigación, por todo lo que vivimos juntos y por seguir siendo una de las personas más especiales que conozco. Y a Paola Mora, por su actual compañía, confianza y apoyo, no sólo en este proyecto sino en otras facetas de mi vida. Por tantos momentos inolvidables, viajes, intereses comunes, y por su inestimable comprensión y cariño en la distancia.

Junto a estas personas, quiero agradecer a las siguientes instituciones el apoyo prestado durante el proceso de elaboración de esta tesis doctoral: Ministerio de Educación (Programa Nacional de Formación de Profesorado Universitario), Departamento de Periodismo III (Universidad Complutense de Madrid), School of Literature, Communication & Culture (Georgia Institute of Technology), y CAOS: Culture, Aesthetics, Organisations and Society (IT University of Copenhagen).

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCTION	15
1. Doing ethnographic research in cyberworlds	17
2. The structure, subject and scope of this inquiry	24
PARTE I. TEORÍA	
1. ¿MUNDOS VIRTUALES O CIBERMUNDOS? CONSIDERACIONES SOBRE UNA ELECCIÓN TERMINOLÓGICA	35
1.1. Las mil caras de lo virtual	36
1.2. Crítica de lo virtual	43
1.3. Defensa de lo ciber	46
2. ¿QUÉ SON LOS CIBERMUNDOS?	54
2.1. Definición y alcance	54
2.2. Características de los cibermundos	57
2.3. Tipos de cibermundos	59
2.4. ¿Cibermundos o videojuegos?	66
2.5. ¿Quién juega a los cibermundos? Más allá de los estereotipos	73
3. HISTORIA DE LOS CIBERMUNDOS	83
4. UN PASEO POR <i>SECOND LIFE</i>	94
4.1. Breve historia de <i>Second Life</i>	94
4.2. “Tu mundo, tu imaginación”	102
4.3. ¿Fenómeno mediático o etnográfico?	107
5. EL AVATAR O LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS CIBERMUNDOS	112
5.1. Enfoques sobre la ciberidentidad	112
5.2. La identidad en los cibermundos: el avatar	117
5.3. El avatar y la construcción social de la ciberidentidad	124
5.4. El avatar y el punto de vista sobre el ciber mundo	134

6. DE LA REALIDAD VIRTUAL DE LOS INDIVIDUOS A LA REALIDAD VIRTUAL DE LAS COMUNIDADES	140
6.1. El paradigma tradicional de la RV	140
6.2. Sistemas inmersivos vs. Sistemas no inmersivos	143
6.3. El fracaso de la RV tradicional	147
6.4. El triunfo de la RV pragmática: cibermundos y videojuegos en línea	150

7. LA CONSTRUCCIÓN DE LA COMUNIDAD EN LOS CIBERMUNDOS	158
7.1. La visión utópica de la cibercomunidad	159
7.2. La construcción social de la cibercomunidad	163
7.3. ¿Es comunidad la cibercomunidad?	165
7.4. La comunidad en los cibermundos	173

PARTE II. METODOLOGÍA

8. LA CIBERETNOGRAFÍA MULTI-SITUADA COMO NUEVO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN SOCIAL	181
8.1. De la etnografía de urgencia a la etnografía multi-situada	182
8.2. De la etnografía virtual a la ciberetnografía multi-situada	185
8.3. Los cibermundos como nuevo objeto de investigación etnográfica	191
8.4. Cómo me encontré con una ciberdiáspora. Cuestiones de método	192
8.5. El avatar como ciberetnógrafo	207

9. ETICA DE LA INVESTIGACIÓN CIBERETNOGRÁFICA	217
9.1. Sobre ética y antropología	218
9.2. Transparencia y presencia del etnógrafo en los cibermundos	221
9.3. Expectativas de privacidad	227
9.4. La cuestión del anonimato	230
9.5. Ética y reflexividad etnográfica	240

PARTE III. ETNOGRAFÍA

10. ATRAVESANDO EL CIBERESPACIO: LA DIÁSPORA <i>THERE</i>	245
10.1. ¿Qué ocurre cuando un ciber mundo cierra?	245
10.2. En busca de un nuevo ciberhogar	256

10.3. Memorias de <i>There.com</i>	264
10.4. <i>Twinity</i> o el ciber mundo fantasma	277
10.5. Colonizar el ciber mundo: el caso de <i>Onverse</i>	283
10.6. La posibilidad de una isla: <i>Real Life Plus</i>	291
10.7. <i>Second Life</i> o el descubrimiento de un nuevo hogar	298
10.8. Danzando entre avatares	309
10.9. La música de la ciberdiáspora	316
10.10. Entre la memoria y la imaginación	328
10.11. Jugando con los ciberjuegos	340
10.12. El género de la ciberdiáspora	347
10.13. El ritual ciberfestivo	355
 11. CODA: ¿RETORNAR AL HOGAR?	 370
 CONCLUSIONS	 377
 GLOSSARY	 383
 REFERENCIAS	 385

ILUSTRACIONES

FIGURA 1. Portada del videojuego <i>Litte Big Planet</i> .	65
FIGURA 2. Tringo en su versión inicial creada y jugada dentro de <i>Second Life</i> y en su versión posterior para Game Boy.	67
FIGURA 3. Publicidad del <i>Apple II</i> .	74
FIGURA 4. Porcentaje de adolescentes norteamericanos de entre 12 y 17 años que juegan a videojuegos.	79
FIGURA 5. El sistema de “realidad artificial” VIDEOPLACE.	84
FIGURA 6. <i>MUD1</i> , el primer ciber mundo.	87
FIGURA 7. <i>Habitat</i> , el primer ciber mundo gráfico.	90
FIGURA 8. El popular ciber mundo de aventuras <i>World of Warcraft</i> .	92
FIGURA 9. El avatar de Anshe Chung en la portada de la revista <i>Businees Week</i> .	97
FIGURA 10. Pancartas en <i>Second Life</i> contra el presidente del Frente Nacional francés Jean-Marie Le Pen.	99
FIGURA 11. <i>Linden Realms</i> : “redescubre Second Life con un nuevo juego”.	101
FIGURA 12. Logo de <i>Second Life</i> .	105
FIGURA 13. Las diez plataformas de PC más jugadas en abril de 2012.	110
FIGURA 14. “En Internet, nadie sabe que eres un perro”.	113
FIGURA 15. El dios Vishnu rodeado de sus diez encarnaciones terrestres o avatares	118
FIGURA 16. Personajes del videojuego <i>Mortal Kombat 3</i> .	121
FIGURA 17. El periodista especializado en ciber mundos Wagner James Au y su avatar en <i>Second Life</i> .	123
FIGURA 18. Avatar inspirado en el Monstruo de Espagueti Volador símbolo de Pastafarismo.	123
FIGURA 19. Sistema inmersivo de Realidad Virtual.	144
FIGURA 20. Sistema no inmersivo o de sobremesa.	145
FIGURA 21. Cara real y cara digital de un usuario de <i>Second Life</i> .	172
FIGURA 22. Personas reunidas en el evento <i>Second Life Community Convention</i> celebrado en Agosto de 2011 en Oakland, California.	177
FIGURA 23. “Access Pass” en el ciber mundo <i>IMVU</i> .	234
FIGURA 24. Lugar dedicado a la adquisición de avatares dentro de <i>Second Life</i> .	239
FIGURA 25. Cierre de <i>There.com</i> .	246
FIGURA 26. <i>Thumdar</i> , una red social para usuarios de ciber mundos creada por un miembro de <i>There.com</i> .	248
FIGURA 27. Logotipo de “Therians Forever”, uno de los grupos que se formaron tras el cierre de <i>There.com</i> .	254

FIGURA 28.	<i>Active Worlds</i> da la bienvenida a los usuarios de <i>There.com</i> .	260
FIGURA 29.	"Here is Home".	261
FIGURA 30.	El ciber mundo <i>There.com</i> .	266
FIGURA 31.	El ciber mundo <i>There.com</i> visto desde una perspectiva aérea.	269
FIGURA 32.	Hoverboard en el ciber mundo <i>There.com</i> y en la película <i>Back to the Future Part II</i> .	270
FIGURA 33.	Singapur virtual en <i>Twinity</i> .	278
FIGURA 34.	Avatar en <i>Twinity</i> con una camiseta de <i>There.com</i> .	282
FIGURA 35.	Elección de avatar en el ciber mundo <i>Onverse</i> .	283
FIGURA 36.	Fotografía del evento "Thereian Meet & Greet" en el ciber mundo <i>Onverse</i> .	287
FIGURA 37.	Anuncio de la llegada de coches a <i>Onverse</i> .	289
FIGURA 38.	Imagen de un prototipo de <i>Real Life Plus</i> .	294
FIGURA 39.	Cartel del evento "Second Life There.com Festival".	305
FIGURA 40.	Otro cartel del mismo evento.	305
FIGURA 41.	El logo de <i>There.com</i> en uno de los espacios donde tuvo lugar el "Second Life There.com Festival".	307
FIGURA 42.	Danza aérea en <i>Second Life</i> .	315
FIGURA 43.	La popular banda de pop-rock U2 actuando en <i>Second Life</i> .	317
FIGURA 44.	Homenaje al festival Woodstock en <i>Second Life</i> .	319
FIGURA 45.	Un "thereiano" encapsulado en un preservativo digital en una de las fiestas temáticas de la comunidad <i>Smile Kat</i> en <i>Second Life</i> .	330
FIGURA 46.	Recreación de la película <i>Alicia en el País de las Maravillas</i> en una de las fiestas temáticas de la comunidad <i>Smile Kat</i> en <i>Second Life</i> .	331
FIGURA 47.	Pavos y cubiertos antropomorfizados en <i>Second Life</i> durante la celebración de Thanksgiving por parte de la comunidad <i>Smile Kat</i> .	333
FIGURA 48.	Vegetales antropomorfizados en una de las fiestas temáticas de la comunidad <i>Smile Kat</i> en <i>Second Life</i> .	334
FIGURA 49.	Pantalla fija en <i>Smile Kat Korner</i> que despliega diferentes fotografías del ciber mundo <i>There.com</i> .	338
FIGURA 50.	Fotografía de <i>There.com</i> encima del escenario principal del <i>Smile Kat Korner</i> . Imagen tomada durante un tributo a la banda The Kinks.	338
FIGURA 51.	"Sploder" con forma de micrófono gigante	342
FIGURA 52.	Un "thereiano" equipado con dos pechos de goma gigantes en una de las fiestas de la comunidad <i>Smile Kat</i> en <i>Second Life</i> .	364
FIGURA 53.	Avatar con forma de muerto viviente durante la celebración de Halloween por parte de la comunidad <i>Smile Kat</i> en <i>Second Life</i> .	364
FIGURA 54.	Dos avatares "suspendidos" en <i>There IM</i> .	373

INTRODUCTION

1. Doing ethnographic research in cyberworlds

In a few years, *virtual worlds* (or *cyberworlds*, as I prefer to call them) have known a spectacular increase of academic interest in fields that range from media studies to sociology, psychology, history, education or anthropology. As it was the case in the past with Usenet, Internet Relay Chat (IRC), chat rooms, forums, electronic mailing lists or MUDs, people are using virtual worlds to interact and communicate with each other and it is possible to find interesting social formations in them. In fact, the modern 3D-virtual worlds have their roots in the older MUDs but while the latter were only text-based,¹ the former are plurisemiotic cultural artifacts which contain complex and dynamic images, different types of sounds, verbal and non verbal signs, avatar performances and so on. These new digital spaces are named in many different ways. The most popular is “virtual worlds” but we can find much more: MMORPGs (Massively Multiple Online Role-Playing Games), MMORGs (Massively Multiple Online Games), MMORWs (Massively Multiple Online Worlds), metaverses, synthetic worlds, persistent worlds, mirror worlds, sandboxes, etc. Scholars tend to differentiate between *game* virtual worlds such as *World of Warcraft* and *nongame* or *social* virtual worlds like *Second Life*. They argue that while game virtual worlds are based in game’s rules and have a prescribed overarching goal, social virtual worlds are clearly not games because of the absence of an overarching goal and a more open-ended structure. But this differentiation is more theoretical than practical since most MMOWs or social virtual worlds have significant elements of *gameness* and “actually contain games within them, as well as rules of various kinds and some even contain forms of skills leveling” (Pearce, 2009: 27). Some social virtual worlds are often called “sandboxes” because they include affordances for user-created content, but players often construct their own games with the tools these worlds provide. Likewise, people in MMOGs or game social worlds not only play and engage in missions or quests. They also interact, socialize and hang out with each other.

The game/not game argument is just one example of the complex nature of virtual worlds and the challenges regarding forging a terminology about them, specially so when we realize that virtual worlds change so swiftly that conceptual imprecision and

¹ All the first virtual communities were text-based, as can be seen in this definition of virtual community by Howard Rheingold: “People in virtual communities use *words on screens* to exchange pleasantries and argue, engage in intellectual discourse, conduct commerce, exchange knowledge, share emotional support, make plans, brainstorm, gossip, feud, fall in love, find friends and lose them, play games, flirt, create a little high art and a lot of idle talk.” (Rheingold, 1993: 3; my emphasis).

terminological obfuscation are far from unknown, as happens in online research in general (Lange, 2008). In this research, I will use the term “cyberworlds” instead of “virtual worlds” and other confusing terms such as MMORGs, MMOWs or metaverses for various reasons. The first one is a wish to avoid the negative or pejorative connotations that the term “virtual” inevitably carries with it. These connotations goes back to the optical sense of “virtual”, which carries the negative connotations of double, illusion, fictive or nonexistent, of something that *passes as* something other than what it is, like the mirror image. Most scholars make use of the term “virtual worlds” because they acknowledge that this expression “currently enjoys precedence, despite the misleading suggestion that ‘virtual’ makes: that there is a clear separation of it from the ‘real’” (Malaby, 2009: 145). This is a clear sign that the term is not good enough to describe the type of experience users have in these spaces, an experience that is “real” and not “virtual” because “The people that we meet online are not virtual. They are real communities populated with real people [...] These social groups have a ‘real’ existence for their participants, and thus have consequential effects on many aspects of behavior” (Kozinets, 2010: 15). In that sense, as cyberspace in general, cyberworlds constitute “a wonderful example of how people can build personal relationships and social norms that are absolutely *real* and meaningful even in the absence of physical, *touchable* matter” (Paccagnella, 1997).

The second reason is because the Greek prefix *cyber-* means *skilled in steering or governing* and therefore ideas of governance and control are central from the very origin of the term. It is important to keep this meaning in mind because cyberworlds are businesses governed by companies that have total control over everything that happens inside. They can change, close and sometimes re-open them as much as they want and without hearing the voices of their inhabitants, as examples of cyberworlds closures such as *Uru*, *The Sims Online* or *There.com* show us. This idea of control is also related to the software that is the basis of the cyberworld and which allows the user to do certain things but not others. As Smith (2007: 30) points out, “all formal power resides with the game developers. The power over algorithmically definable actions is exercised through the game code”. Even in the more open, free and co-created worlds like *Second Life* —which is supposed to be limited only by the imagination of their players, as its slogan clearly says: “Your World, Your Imagination”— there is a hegemonic governance framework and an implicit policy that in practice translates as: “You can do anything you want, unless we decide you can’t.” (Pearce, 2009: 34).² Thus, the software and the way it is implemented and governed by the owners

² Rhetorics such as *Second Life*’s “Your World, Your Imagination” are akin to those of the new technologies in general, which are frequently introduced and sold to the market using the rhetoric of their increased “user-control” (Palmer, 2003), as in the case of *Sony*’s video cassette recorder, which promised the ability to “master time, memory and circumstance” or *Microsoft*’s advertising slogan of “where do you want to go today?”.

of the cyberworld dictates what we can do and what we can't, reminding us that virtual worlds are "ciber" rather than "virtual" and that the control and the effects and consequences it provokes in our final experience are very "real". Although almost all formal power rests with developers, users are free not to enter a specific cyberworld and free to leave whenever they chose. They can also organize in-world protests and challenge the spirits of the cyberworld by exploiting it for their own purposes. Cyberworlds such as *Second Life* often attract players "by emphasizing the freedom of movement and exploration that they offer and this freedom can of course be used by players in ways practically unforeseeable by developers" (Smith, 2007: 30).

The third reason is that the term "cyber" also points to the human/machine interface due to its relation with the term "cyborg", a combination of "cybernetic" and "organism" that is important here because we are always cyborgs while playing cyberworlds (and computers in general), a combination of human/machine inputs and outputs that affects our experience inside and outside of the cyberworld. The figure of the cyborg, as developed by Haraway (1991), offered up the idea that our intimate connection with machines could create a new zone of hybridized identities and a "site of possible resignifications [...] to expand the possibilities [of subjectivity] to enable and enhanced sense of agency" (Butler, 1992: 16; Dovey and Kennedy, 2007: 136-137). It is interesting to note that William Gibson envisioned the cyberspace while he was looking at one concrete cyborg form, that of the kids playing videogames in early-1980s arcades:

I could see in the physical intensity of their postures how rapt the kids inside were. It was like one of those closed systems out of a Pynchon novel: a feedback loop with photons coming off the screens into the kids' eyes, neurons moving through their bodies, and electrons moving through the video game. These kids clearly believed in the space games projected (McCaffery, 1991).

Like these kids, users believe in the spaces (worlds) computers project and they spend time, energy and money inside them, engaging in different kinds of "feedback loops" with the computer mechanics and with the persons behind the avatars. Terms such as "feedback loop" or "cybernetic loop" suggest the relationship between hardware, software, screen and user while playing a game, a cyberworld, or simply chatting. Thus, we might think of the

However, "the user's control is still severely restricted by the limitations of the technology, the aims of the designers and manufacturers, and their associated technologies" (Crawford and Rutter, 2006: 154).

relationship between user and cyberworld as not only “interactive” but “cybernetic” (Giddings and Kennedy, 2006: 142).³

These are the reasons why I prefer the term “cyberworld” and not “virtual world” or others. But *what* is exactly a cyberworld? There are as many definitions as there are people trying to define it. As Boellstorff (2010: 126) observes, “Debates over definitions and terminologies remain common in this formative period in the study of virtual worlds”. Cyberworlds can be understood as “computer-mediated, networked and spatially navigable multi-user environments” that “contain the possibility to interact in real time with other users and to actively interact with and influence the world itself” (Klastrup and Tosca, 2004). They can also be seen as persistent and shared three-dimensional spaces “in which users can interact, typically via avatars (virtual bodies that move about and act inside the world)” (Malaby, 2009: 2); and, in a more anthropological way, they are “places of human culture realized by computer programs through Internet” (Boellstorff, 2008: 17). The latter definition is important because it suggests that cyberworlds are legitimate sites of culture and provide the opportunity for many forms of social interactions and formations. In fact, communities, collectivities and subcultures have been important to cyberworlds from their very beginnings (Jakobsson and Taylor, 2003). This is far from strange if we realize that, as Jones (1999: 2) says, “The Internet is a social space, a milieu, made up, and made possible by, communication (the cornerstone of community and society)”. Cyberworlds are social spaces within the Internet and people communicate in them in many different ways as they do in other digital environments such as chats, forums, newsgroups, blogs, microblogs, wikis, social networks, etc.

But cyberworlds also have their own characteristics that make them unique and different from others digital places. An example is the representation of the user through an avatar. The word “avatar” is Sanskrit for a God’s embodiment on Earth, and has been adopted universally to describe a graphical representation of a person or creature in cyberworlds. Some worlds, such as *Lineage*, provide users with a set of avatars to choose from, but have little or no customizable features, while others like *Second Life* provide many customizable options where users can choose from or even create their own features, such as hair, weight, skin color, clothing, accessories, gender, etc. Another defining characteristic of cyberworlds is that they are “persistent”, that is, they remain “on” at all times, even

³ The complexity of this human-machine circuit is higher in online multiplayer games and cyberworlds. Here, the individual players respond to each other’s actions within the game or the cyberworld and the process of feedback through which play advances. “During the game itself there is no separation of individuals and machines, only a collective process of engagement where action and reaction flow in a circuit of technologized bodies and their pleasures” (Giddings and Kennedy, 2006: 144).

when we are not playing. They continue to exist and function after the users have left and this persistence separates cyberworlds from video games. Cyberworlds are also “inhabitable” and participatory, meaning that one can enter the world and live inside it, contributing to its culture (Pearce, 2009). Ryan (2001) points out that this is the primary characteristic that differentiates cyberworlds from literature, film and other media because while one can be immersed in a fictional world of a novel or a movie, one cannot inhabit it as a participant in its culture and change the world with his actions. This means that the user’s presence in the world affects the world and has effects in his experiences. This is radically different from a novel or a film, where the reader/viewer’s presence/absence is not detectable by the characters. This also distinguishes cyberworlds from traditional immersive Virtual Reality (VR) and its emphasis in the single-user experience. According to Pearce (2006: 1), cyberworlds are different from traditional immersive VR in that they are “moving the emphasis away from ‘immersion’ and towards ‘engagement’, that is, sustained interest in participating in the world, especially at a social level”. In this sense, cyberworlds are by definition social worlds populated by large numbers of people that experience the world at once. This is the reason why cyberworlds are also known as MMOGs or MMOWs, where the two *M*, meaning “massively” and “multiple” respectively, emphasize this social (massive) aspect. However, a phrase like “massively multiple” is misleading “because it implies an atomized sociality where individuals aggregate into an undifferentiated whole” (Boellstorff, 2008: 183). The important thing to remember here is thus that cyberworlds are social worlds (rather than massive worlds) and that people engage in different kinds of communities, collectivities, cultures and subcultures within them.

Cyberworlds are places of human culture and therefore suitable of being study through an anthropological perspective in order to map their cultural formations, interpersonal dynamics and the different aspects of their social life. Scholars have been doing this since the origins of cyberworlds in their primitive text-based forms, studying specifics topics such as community, identity, language, economics, embodiment, gender, race, etc. They did so through ethnographic approaches as a means for exploring the culture of text-based cyberworlds such as *WolfMOO* (Rosenberg, 1992), *ElseMOO* (Cherny, 1999), *LambdaMOO* (Carlstrom, 1992; Curtis, 1992; Dibbell, 1998; Turkle, 1995), etc. And they are doing the same in the new and modern 3D graphical cyberworlds such as *Active Worlds* (Hudson-Smith, 2002), *Star War Galaxies* (Ducheneaut, Moore and Nickell, 2004), *EverQuest* (Castronova, 2005; Taylor, 2006), *World of Warcraft* (Nardi and Harris, 2006; Nardi, 2010); *Second Life* (Boellstorff, 2008), *Uru* (Pearce, 2009), etc.

Ethnographies in online environments like cyberworlds are usually called “virtual ethnographies”, a term that has become popular in Internet studies since its first uses in Mason (1996) and Hine (1998, 2000). Here we can, with Malaby (2009), claim that, as in the

case of “virtual worlds”, the expression “virtual ethnography” currently enjoys precedence, despite the misleading suggestion that “virtual” makes: that there is a clear separation of it from the “real”. Some scholars don’t find the expression “virtual ethnography” appropriate because, as Campbell (2004: 52) points out, “to qualify the term *ethnography* with the term *virtual* is to suggest that online research remains less real (and ultimately less valuable) than research conducted offline”. For example, Konizets (2010: 5) describes Hine’s “virtual ethnography” as “an effort that is necessarily partial and inauthentic because it only focuses on the online aspect of the social experience, rather than the entire experience”. An assumption like that presumes that ethnographic research on the Internet must have the ultimate goal of addressing the real world in order to understand the whole experience. But *what* if members of online communities do not meet offline? *What* if they find and feel their “virtual” experience meaningful and “real” *per se*? This means understand Internet and online places as cultural contexts in their own right, something extremely related with the application of ethnography:

our knowledge of the Internet as a cultural context is intrinsically tied up with the application of ethnography. The method and the phenomenon define one another in a relationship of mutual dependence. The online context is defined as a cultural context by the demonstration that ethnography can be applied to it (Hine, 2005: 8).

As Boellstorff (2008: 61) points out regarding research in cyberworlds, to demand that ethnographic research always includes meeting residents in the real world “presumes that virtual worlds are not themselves contexts”. While some online communities develop and sustain face-to-face meetings, others do not. Cultures in cyberworlds and other digital environments can exist without a real life counterpart and since people find these places meaningful sites for social action, our task as ethnographers is to study them as they are experienced by their members. We must follow our informants and their social networks recognizing that many users have never meet face-to-face and have no intention in doing so. If these networks include face-to-face meetings we can go offline and attend to them as some researchers have already done (Correll, 1995; Taylor, 2006; Pearce, 2009). But if the community doesn’t find it necessary to develop these meetings we cannot force that situation because it presumes that interactions in online places are inauthentic or less real than their face-to-face counterparts. However, *all forms of interaction are ethnographically valid, not just the face-to-face* (Hine, 2000: 65). This is related with the problem of *symmetry* in ethnography because to instigate face-to-face meetings in this situation “would place the ethnographer in an asymmetric position, using more varied and different means of communication to understand informants than are used by informants themselves” (Hine, *Ibid.*: 38). Such a decision is problematic because it threatens

the experiential authenticity that comes from aiming to understand the world the way it is for informants. Rather than accepting face-to-face communication as inherently better in ethnography, a more sceptical and symmetrical approach suggests that it should be used with caution, and with a sensitivity to the ways in which informants use it (Hine, Ibid.).

Consequently with my use of the term “cyberworlds” I will use the term “cyberethnography” instead of “virtual ethnography” to describe the ethnography conducted on the Internet. Again, I prefer this term because it goes beyond the negative connotations of the term “virtual” and assumptions like the necessity of face-to-face meetings in order to understand the “authentic” and “real” social experience, assumptions that make difficult a comprehension of Internet as a cultural context in its own right. I prefer it also because of the idea of control behind the prefix “cyber” as explained above. The ethnographer, like the users, cannot do whatever he wants within cyberworlds since they are controlled and governed by the companies that own them, which have the ultimate decision about everything happening there. Ethnographers have to accept the rules of the software and their underlying values, which will be different in each cyberworld. This is something often overlooked in cyberethnographies, which have very little reference to the software or interfaces within which the researcher has to work. As Manovich (2008: 19) points out: “We live in a software culture —that is, a culture where the production, distribution, and reception of most content —and increasingly, experiences— is mediated by software”, and it is paradoxical that

while social scientists, philosophers, cultural critics, and media and new media theorists have by now seem to cover all aspects of IT revolution, creating a number of new disciplines such as cyber culture, Internet studies, new media theory, and digital culture, the underlying engine which drives most of these subjects —software— has received little or not direct attention (Manovich, Ibid: 4).

As cyberethnographers we cannot underestimate this aspect because it has important effects in the way we conduct our research. For example, the fact that some cyberworlds have voice chat and others do not have direct implications in the modes we gather our data and even in our approach because it makes possible to hear the “real voices” of those studied. Another example is that while cyberworlds like *There.com* allow all chat logs to be automatically saved and labeled by date and time in a client folder, others do not, so we have to use external techniques such as cut and paste the textual conversations from the cyberworld client into a text or Word document. A last example is that cyberworlds like *Second Life* have a sound and gesture feature when taking a photo, so it is possible for the

avatars around the researcher to know they are being photographed, an action that carries with it important ethical issues. Thus, it is not only that the software is important in the way we gather our data but also implies ethical issues that the researcher have to manage and that will be different in every cyberworld and its specific software and politics of control.

Finally, the prefix cyber also remind us that while doing research online we are *cyborg-ethnographers* that are able to “cross oceans, not of water but of an infinity of rushing, roaring, crosscutting data streams [...] As cyborgs, we increasingly plug into networks to connect” (Konizets, 2010: 183) in order to start to follow cultural patterns and to “reduce the puzzlement” (Geertz, 1993: 16) that the different ways of life across the Internet can evoke in this new and exciting area of human interconnection.

2. The structure, subject and scope of this inquiry

Within these pages, I will explore the ways in which identities and communities are formed and sustained in the new digital places known as virtual worlds or cyberworlds. Part I presents a justification of the topic through a theoretical review that addresses some specific research questions regarding cyberworlds: *What*, exactly, are cyberworlds and why are they important for researchers? *Why* should we study them? *What* differentiates them from other similar media such as videogames or Virtual Reality? *How* do users understand cyberworlds? What do we know about people playing them? *What* types of identity and community construction can be found within them? Part I is an attempt to answer these questions, explaining and defining in the process the terminology surrounding cyberworlds. It starts with a more specific discussion about the preference of the term “cyber” instead of “virtual” as a better way to describe them. It continues with a definition of cyberworlds, their characteristics, types and the people who play them, as well as the difficulties in trying to clearly separate cyberworlds from games. It also provides a brief history of cyberworlds from their origins as text-based spaces to the modern 3D spaces such as *World of Warcraft* or *Second Life*. A special chapter is dedicated to the cyberworld *Second Life* due to its popularity as media phenomenon in the past and its importance in giving to the general public an understanding of what concepts such as cyberworlds and avatars are. The notion of avatar as a new type of cyberidentity or bodily form to represent oneself in cyberworlds is studied more specifically in Chapter 5. Chapter 6 is devoted to the shift from traditional “immersive” VR and its emphasis in the single-user experience towards a new kind of pragmatic and social VR experience represented by ciberworlds and online games. Part I closes with a discussion about online communities or cybercommunities, focusing on how they are formed and sustained in cyberworlds.

Part II details the methodology used to conduct the research and how it was redefined and adapted over the course of the research. Since the community I studied has its roots and exists only in a digital format, I conducted my research entirely *within* the Internet. Konizets (2010) distinguishes between research on “online communities” and research into “communities online”, the former being the study of some phenomenon directly relating to online communities and online culture itself, and the latter being an examination of some extant general social phenomena whose social existence extends beyond the Internet and online interactions. If the community decides to extend their meetings beyond the online context into the larger social world, it would be appropriate for the ethnographer to make in-person participant-observation and face-to-face interviews. But if this is not the case and the members of the community under study have never met face-to-face and have no intention of doing so “to instigate face-to-face meetings in this situation would place the ethnographers in an asymmetric position, using more varied and different means of communication to understand informants than are used by informants themselves” (Hine, 2000: 48-49). It might also threaten the authenticity, meaning and sense of reality of the online interactions, presuming that we have to verify the things happening online in an offline, “real”, context, an approach that clearly difficulties understanding cyberworlds and the Internet in general as legitimates sites of culture. The symmetry here consists of using the same resources and the same means of communication as the subjects of the study and in my case these resources were only computer-mediated. Thus, this research can be characterized as a “pure” or “stand alone” netnography (Konizets, *Ibid.*) or, as I prefer to call it, a “pure” cyberethnography, i.e., a cyberethnography conducted using only computer-mediated data and social interaction with no in-person or face-to-face data collection.

The methodology used here can be described as a “multi-sited cyberethnography” (Pearce, 2009) since it involves ethnographic explorations in more than one digital place. Because of the nature of this research, which covers the process of a *cyberdiaspora* within the Internet, Marcus’s “multi-sited ethnography” can be adapted in order to “examine the circulation of cultural meanings, objects and identities” (Marcus, 1995: 96) through different digital places, not only cyberworlds but also social networks, forums, blogs, wikis, video-sharing websites, etc. When the cyberworld *There.com* closed on March 9th 2010, its users started gathering in places such as *Facebook*, *Youtube* and forums in order to remain together. They also started to explore other cyberworlds in search of a new “home” similar to *There.com*, which was the first cyberworld’s experience for many of them. They made explorations in almost every cyberworld available at that time, specially those with a social or user-created content component since *There.com* had these features. They went to *Second Life*, *Twinity*, *Onverse*, *Active Worlds*, *Kaneva*, *Frenzoo*, *IMVU*, etc. Being a single

researcher, I could not follow this astonishing flux of activity around the Internet so I had to make a decision and limit my research to only a few of those places. As Boellstorff (2010: 131) points out: "Arriving at a workable and compelling design is perhaps the most challenging and important step in conducting research: it is not possible to do everything". The places I studied were thus the following: the cyberworlds *Second Life*, *Twinity* and *Onverse*, specially the first one since it was the world where the majority of *There.com* users re-established; the forums of *Real Life Plus* (a new cyberworld then in development which was seen for many *There.com* users as their future "home"); the social networks *Facebook* and *Thumdar* (a virtual worlds social network site that was built by a *There.com* member); and other places such as *YouTube* and other forums and blogs.

The research method combined online participant-observation and interviews, visual anthropology and also "cyber-archaeology" (Jones, 1997)⁴ in order to integrate immersive methods with the analysis of cultural artifacts, such as chatlogs, blogs, forums and user-created content. To facilitate the fieldwork, I created Ben Eno (a pun between the English musician Brian Eno and the Spanish word "veneno"), a "research-avatar" or "trans-ludic character", as Pearce (2009) describes it, that I used and continue to use to conduct my cyberethnographic research. Even in non-avatar based sites, such as *Facebook* or *YouTube*, I maintained the same screen name which works as my research name around the Internet. This decision was made by observing my informants and their use of the same screen name or part of it over time. It is interesting to note that when *There.com* closed, they started gathering in forums and social networks, such as *Facebook*, using the same avatar or screen name that they had in *There.com* and even adding the words "There", "Thereian" or "Therian" behind them, which worked as markers of identity or even ethnicity: the so-called "therians" or "thereians". The *persistence* of these avatar names, of these identities, across different Internet technologies demonstrates that identities in cyberspace are not as *fluid*, *flexible*, *malleable* and *ephemeral* as some authors think (Turkle, 1997). People can choose - within the constraints of the software-⁵ who they are online and keep this identity across

⁴ Jones (1997) defines cyber-archaeology as a method for study the cultural artifacts of cybercommunities. As he says: "In archaeology, researchers focus on cultural artifacts. A similar focus on the cultural artifacts of virtual communities should be a focus for CMC researchers as these artifacts can provide an integrative framework for a community's life, be it virtual or real. It is proposed that CMC researchers pursue cyber-archaeology by systematically examining and modeling the framework for virtual community life provided by their cultural artifacts".

⁵ As Hand and Moore (2006: 178-179) point out: "Just as it is important to remember that we cannot transcend our physical bodies in cyberspace", because logging on to the Internet and/or playing an online game or a cyberworld "does not immobilize the person's body and suspend their pre-existing consciousness", we cannot wholly transcend the rules of a cyberworld's programming since the user cannot do something that the cyberworld is not prepared to allow.

different times and spaces around the net. One can have multiple avatars (or “alts”)⁶ within a single cyberworld. But the opposite is also true: one can have one single avatar in multiple cyberworlds and digital places and use it as a *permanent* and *persistent identity* in its online interactions.

So, more than a place the object of the study of this inquiry is a topic: *the closure of a cyberworld and what happens after that*; a topic that, in this case, caused an immense amount of activity around the Internet that can be characterized as a *cyberdiaspora*. A community of users, the so-called “therians” or “thereians”,⁷ felt “homeless” when their cyberworld closed and started to looking for a new one across the Internet. This implies a reconfiguration of the very method of cyberethnography which typically focuses in only one digital place, like traditional ethnography did it in the past (and even nowadays). As noted by Pearce (2008), there has been a tendency across cyberworlds research to look at these places as singular and somehow separated, in the same way that anthropologists once viewed “primitive” or “native” culture. Not only cyberworlds but also other digital places such as chats, forums, social networks, etc. But if culture and community are not self-evidently located in a digital place, then neither is cyberethnography. The object of cyberethnographic enquiry “can usefully be reshaped by concentrating on flow and connectivity rather than location and boundary as the organizing principle” (Hine, 2000). This is why the method of “multi-sited cyberethnography” is important here and why is the best option to study a process of cyberdiaspora like the one I witnessed, which implied a flow of activity and connectivity around different digital places within the Internet: cyberworlds, social networks, forums, blogs, video sharing-sites, etc. Then, more than merely an ethnography of cyberworlds, this research is rather an ethnography about different sites across the Internet: the sites I discovered following the process of the cyberdiaspora and the movements of their members. It was in the process of following these people that I found myself as a “multi-sited cyberethnographer” crossing flows of data, texts and digital places. I will argue that this method is important in order to understand the way users are experiencing Internet nowadays, moving from one platform to another, from one social network to another, from one cyberworld to another, and carrying with them their friendships, groups, communities, cultures and subcultures.

⁶ “Alt” is acronym for “alternative avatar”, that is, users that have entirely different avatars with different screen names in addition to a primary avatar.

⁷ *There.com* users called themselves “Thereians” or “Therians” interchangeably. As one informant pointed out: “Thereians or Therians. We’ve never really consistently settled one on or the other. I think I like Therian better, but usually type Thereian, so either works.”

Part II also presents a discussion about ethical issues associated with the conduct of cyberethnography. Although there has been considerable discussion about Internet research ethics over the past years, we cannot say the same about the ethical challenges of conducting research in cyberworlds. Some of the ethical questions that are relevant to cyberworlds are similar to those of the Internet-based research in general. For example, Are these worlds “public” or “private” spaces? What constitutes “informed consent” in such places? Should we use conversations that we participate or “overhear” within them? What communications and audio-visuals may researchers record, study and reproduced without informed consent or permissions? But cyberworlds carry with them a set of distinctive ethical issues insofar as the researcher must create an avatar, that is, a bodily presence, to enter such worlds. This bodily presence makes the emergence of figures like the lurker difficult, which was a common practice during the first days of cyberethnographic research:

Ethnographers in cyberspace can, of course, lurk in a way that face-to-face ethnographers cannot readily achieve. An observer who might be physically visible and marked as different in face-to-face setting even when silent, can simple merge invisibly with all the others lurkers in an online setting (Hine, 2000: 48).

In cyberworlds, due to the bodily presence of the avatar, one cannot be inobtrusive or invisible like lurkers in traditional text-based digital places. In this sense, the avatar implies a “re-embodiment” of the Internet researcher in the form of “avatar researcher” which is more similar in some ways to in-person ethnography than to the textual cyberethnographies of the past. One cannot simply observe: she or he has to participate in the world to study it and being as transparent and as explicit as possible about one’s role as a researcher because, as a bodily presence, one can not only *seeing oneself* but also *being seen* by others (Pearce, 2006).

Also, the notion of avatar carries with it other important ethical issues as, for example, Should avatars be treated as human subjects? My response is that since people can identify quite strongly with their avatars, viewing them “not as fictional, digital beings, but as extensions of themselves whose words, actions, and thoughts in-world interanimate with real-life words, actions, and thoughts” (McKee and Porter, 2009: 17), they should be afforded the same respect and protections as persons, just as online pseudonyms function like real names and should be treated as real names because individuals often use the same pseudonym over time (as noted above with respect to the “thereian” community), care about that pseudonym and even “also routinely disclose information linking their pseudonym and real name” (Bruckman, 2002: 221). Thus, as with pseudonyms or screen names, people care about their avatars (their name, aspect, reputation, accessories, etc.)

and sometimes disclose information linking their avatar and the real self, so they should be treated as real persons.

Finally, Part III is the resulting ethnographic account of the research I made with a particular cybercommunity, or rather *cyberethnicity*, of the Internet: the so-called “therians” or “thereians”, and what happened when their cyberworld *There.com* closed on March 9th 2010. Although studies on virtual worlds or cyberworlds still expand in many different ways and cover different topics, research about what happens when a cyberworld fails or ends is not very common. Most studies of cyberworlds tend to focus in player activities during the time they are open, assuming them as timeless places. But, *What* happens when a cyberworld ends? *How* do users react to the closure and what they do? *What* can these reactions tell us about cyberworlds and their residents? Only a few scholars have investigated such critical events (Pearce, 2009; Papargyris and Polymenakou, 2009; Consalvo and Begy, 2011) and their findings suggest a determination by players to keep playing together after the closure of their beloved world. Players do not simply disperse and stop connecting when a cyberworld ends but they actively work to form groups and relocate their activities elsewhere, investing significant amounts of time and energy in the search of a new “home”.

Following the movement of the “thereians” across multiple sites after *There.com* closed, I witnessed how they actively worked to keep together gathering in forums, creating *Facebook* groups, uploading videos of their shared experiences in *There.com* on *YouTube*, and travelling to other cyberworlds trying to “recreate” their identities and activities in these new spaces. I present this particular journey in the last part of the inquiry, a journey that I call *cyberdiaspora* since it involves experiences of displacement within the cyberspace, a search for a new home and the desire for eventual return, for a *There.com* reopening. In fact, this part closes with a coda on the announcement of the *There.com* reopening and its realization on May 2, 2012, events that took place *after* the core study was conducted. I include some information about this new turn of the story in the coda although freely admitting that it deserves a more profound inquiry, a “second part”, as one of my informants told me.

The story of the *There.com* cyberdiaspora is the story of the bounds their members formed *before* and *after* such a critical event. It is a story about their determination to remain together and their efforts to reconfigure and recreate their own unique group identity and culture -their cyberethnicity- across the Internet. The *There.com* closure could have precipitated the end of the community and the bounds they formed in their beloved cyberworld. But instead of that (or maybe *because* of that), they decided to remain together and carry their identities and activities to other digital places, extending the community

beyond the boundaries of their place of origin and having contacts with other cybercultures, or rather cyberethnicities, such as the “secondlifers”, the “twinizens” or the onversians”. This story is an ethnographic response to those who think about “virtual” communities or cybercommunities as “pseudocommunities” (Beginer, 1987), “simulations of community” (Hand and Moore, 2006), or not “real” communities because the level of connection and intimacy, of commitment and responsibility, is insufficient to make participants members of a community since they can always log out or turn off when they choose.⁸ But, as this research and others (Pearce, 2009) clearly shows, people don’t make these decisions so easily. They don’t log out, turn off or press “delete” when something is wrong. And they don’t do it even when a situation like the end of a cyberworld could be a reason for that. They want to continue their online friendships and relationships, their sense of belonging to a particular community of interest, or even to a particular *ethnicity of interest*, like the “thereian” cyberethnicity. This is a wonderful example of an ethnicity that was *chosen* and *created* by their own members, no matter it exists only in a digital/imaginary form. So, more than that look at the cybercommunities with *romantic* eyes —those that look for the organic social ties found in families or local neighbourhoods, i.e., the *Gemeinschaft* described by Ferdinand Tönnies— we should look at them with the eyes of the interpretivist ethnographer: according to Geertz (1993), *man is an animal suspended in webs of significance he himself has spun* and the job of the researcher is to achieve a *thick* description of those webs (Paccagnella, 1997).

Someone who read this document could think about it as a fiction or science-fiction story because of terms like “thereians”, cyberdiaspora and the like. That happened when I tried to explain my research to a PhD student colleague: “It sounds like *Star Trek*!”, he told me. The linkage with science-fiction does not worry me because science fiction and real life are blended in many different ways. In fact, cyberworlds have their roots in a science-fiction novel, Neal Stephenson’s *Snow Crash*, as is the case of the whole universe in which cyberworlds are housed, the cyberspace, which was also envisioned by a science-fiction writer, William Gibson. Another important predecessor of both cyberspace and cyberworlds was the 1981 novella *True Names*, in which Vernor Vinge foresaw aspects such as grieving and lag. But this ethnography is neither a “science fiction” nor a “fiction”. Also, it is not the “truth”. It is just

⁸ As noted by Aarseth (1996: 146), such rethorics are “examples of a Derridean *supplément*, an addition to or expansion of the privileged modes of social interaction but at the same time an inferior substitute, a sinister dark-side consequence of modern technological society”.

an account of the ethnographically constructed field of social interaction. Just because an ethnography is not a straightforward representation of the real does not mean that it cannot be sincere [...] What seems to be important is that we examine the circumstances which lead us to be telling this story about this object at this time and this way (Hine, 2000: 57).

Thus, this is a sincere account of what happened when *There.com* closed and the process of cyberdiaspora that came after that, a process that led me to become a “multi-sited cyberethnographer” able to cross many different places across the Internet, following the movements and displacements of my informants in order to give an answer to the main research questions I formulated: *What* happens when a cyberworlds ends? *How* do users react to the closure and what they do? *What* happens with the identities, communities and friendships that they built in a cyberworld when it closes? Observing and participating with the users of *There.com* I discovered that these identities, communities and friendships can persist even when a cyberworld ends. So, it is possible to say that *persistence* if not only a defining characteristic of cyberworlds but something that can also be found in the identities, communities and ties that people build within them, even beyond the cyberworld of origin. The “Thereian” community/ethnicity shows us that cyberidentities and cybercommunities are sustained across time, through various types of platforms and in spite of critical moments or situations. Examples of these situations are the end of a cyberworld and the difficulties to find a new one, or the “conflicts” with the residents or inhabitants of others cyberworlds and their particular cultures and ethnicities. However, intergroup conflict was viewed by Simmel (1955) has having positive functions since it provides the basis for group cohesion and it accentuates and maintains group boundaries. It was with conflicts such as the end of *There.com* and the hostility with other cyberethnics such as the “onversians” (residents of the cyberworld *Onverse*) that the “thereians” sense of community and group cohesion was accentuated instead of weakened. So, even in these critic and conflictive situations the sense of identity and community of the users remain persistent.

Finally, since this is a “European Doctorate Mention” thesis, some parts of the document are in Spanish while others are in an official language of another European country, in this case the English language. The introduction, the conclusions and a glossary of cyberworlds terms are in English. The excerpts of the informants in Part III are also in English since it is usually the default language in cyberworlds and it was the language I used to conduct the entire research. The rest of the thesis is in Spanish. Regarding the excerpts, typographical errors, emoticons (like :) for smiley face) and common slang terms and contractions like “rl” for “real life” are retained because they are an important part of the way people usually write and express themselves in cyberworlds. The slang terms and contractions are referenced in the glossary.

The entire research project takes a cross-disciplinary approach. While the focus is in anthropology and the ethnographic method, I also use methods and insights of several established disciplines or fields of study, such as media studies, semiotics, cultural studies, philosophy, sociology, gender studies, digital games, film theory and software studies. Discipline-hopping is a necessity when it comes to complicated socio-technical topics such as cyberworlds and the cultures we can find within them. While my formal training is in media studies, semiotics and qualitative methods, I delve into other disciplines and scholarly fields in order to understand the complex phenomena of cyberworlds. In doing so, I follow the advice of Michael Hardt and Kathi Weeks in their introduction to *The Jameson Reader*: “we have to delve into other disciplines and other realms of social production, not merely as a hobby or a supplement to our primary work, but as an integral part of it” (Hardt and Weeks, 2000: 2; Galloway, 2004: xxiii).

I realize that the static pages of a thesis are not the best medium to make justice to my adventures within cyberworlds and other digital places, as well as to the experiences of the users who so generously shared their thoughts with me. However, I hope that this research can help “to clarify what goes on in such places, to reduce the puzzlement” (Geertz, 1993: 16) which other people’s way of life can evoke. In this case, the way of life of those people that find cyberworlds meaningful sites for social action and legitimate sites of culture in which is possible to find new ways of living and new senses of identity, community and even ethnicity. Cyberworlds are not only sites in which men can participate as women and vice versa, or places where people can earn large sums of “real” world money through “virtual” world currency -the kind of topics that are particularly common in traditional media coverage on cyberworlds. However, looking for the unusual to characterize cultures is of limited use. Although ethnographers “are not oblivious to the newsworthy or the extraordinary”, they find that “culture is lived out in the mundane and the ordinary” (Boellstorff, 2008: 72), in what French novelist Georges Perec once called the “infra-ordinary”:

What’s really going on, what we’re experiencing, the rest, all the rest, where is it? How should we take account of, question, describe what happens every day and recurs everyday: the banal, the quotidian, the obvious, the common, the ordinary, the infra-ordinary, the background noise, the habitual? [...] Not the exotic anymore, but the endotic (Perec, 1997: 209-210).

It is just looking at the “infra-ordinary”, at the “endotic”, that we will realize what cyberworlds really are.

PARTE I. TEORÍA

o / _o_ /

/}} ()()

\\ /\

// \ \

~~ ~ ~

1. ¿MUNDOS VIRTUALES O CIBERMUNDOS? CONSIDERACIONES SOBRE UNA ELECCIÓN TERMINOLÓGICA

Los espacios digitales sobre los que nos vamos a ocupar en este trabajo se conocen comúnmente con el nombre de “mundos virtuales” (*virtual worlds*), y es éste el término más utilizado a la hora de describirlos. Sin embargo, en esta tesis vamos a proponer una denominación alternativa para referirnos a los mismos: la palabra “cibermundos”, cuya preferencia esperamos justificar a lo largo de este capítulo.

Al ser el estudio de los cibermundos un terreno bastante nuevo, forjar una terminología presenta múltiples desafíos, y más cuando los cibermundos cambian con tanta rapidez y surgen continuamente nuevas investigaciones que obligan a repensar y redefinir los conceptos. Un repaso de la literatura existente sobre el tema encontrará imprecisiones conceptuales, como por ejemplo la noción de “metaverso” de Cascio, Paffendorf y Smart (2007), la cual extiende la definición original de Stephenson (2005) como “mundo virtual en red” a cuatro tipos distintos de metaversos: mundos virtuales, mundos espejo, realidad aumentada y *lifelogging*,⁹ una definición que, como apunta Boellstorff (2008), corre el peligro de confundir el carácter distintivo de cada una de las nociones implicadas. Este análisis también encontrará que unos autores, la mayoría, hablan de “mundos virtuales”, mientras que otros prefieren hablar de “mundos sintéticos” (Castronova, 2005), “mundos persistentes” (Kushner, 2003), “mundos artificiales” (Schroeder, 2002), “mundos digitales” (Helmreich, 1998), “mundos espejo” (Gelertner, 1991), “mundos posibles” (Schroeder, 1996), “metaversos” (Stephenson, 1993), etc. Todas estas expresiones, aunque tienen elementos parecidos, pretenden hacer hincapié en un aspecto concreto de los cibermundos, ya sea su carácter sintético, su condición de mundo persistente, de mundo posible, de reflejo de la realidad, etc. Estas expresiones, estos conceptos, “no son un aspecto banal, puesto que conllevan una carga semántica que matiza -o incluso condiciona- la aproximación que se va a llevar a cabo” (Mayans, 2002: 224). Sin embargo, esta falta de consenso, y por tanto, de definición, entre la propia comunidad académica, se traduce en una posibilidad múltiple de palabras, conceptos y definiciones que contribuyen a animar la reflexión en torno a este floreciente campo de estudios, pero que le dota, al mismo tiempo, de una confusión terminológica a la hora de acercarse a los fenómenos que pretende analizar. Así, antes de entrar de lleno en nuestra investigación, conviene realizar un ejercicio

⁹ El término *lifelogging* engloba a los sistemas digitales que recogen datos sobre nuestra vida cotidiana (correo electrónico, blogs, comentarios, fotos, vídeos, redes sociales, etc.) con el fin de ser aplicados mediante estadísticas.

reflexivo y discursivo que permita posicionarnos terminológicamente y justificar las razones que nos llevan a optar por una nomenclatura (que en nuestro caso será la palabra “cibermundos”), y a descartar otras (como la expresión “mundos virtuales”).

Por lo tanto, el objetivo de este primer capítulo es presentar nuestro posicionamiento terminológico -y su carga semántica derivada-, reconociendo la imposibilidad de representar perfectamente una situación compleja e inestable, y sabiendo que lo que aquí presentamos está abierto a discusión y revisión dentro de un área de investigación que se encuentra actualmente en continua expansión, cambio y desarrollo.

1.1. Las mil caras de lo virtual

Antes de explicar los detalles de nuestra preferencia por el término “cibermundos” conviene hacer un breve repaso a una de las nociones más controvertidas y polisémicas que encontramos actualmente en la bibliografía sobre Internet y nuevas tecnologías: la noción de lo *virtual*. Para Pierre Lévy (2007), la palabra “virtual” puede entenderse al menos de tres maneras diferentes: en un sentido *técnico* ligado a la informática (las llamadas, por extensión metonímica, “tecnologías virtuales”), en un sentido *corriente*, y en un sentido *filosófico*.

En su uso *corriente*, la palabra “virtual” se emplea a menudo para significar la irrealidad, lo falso, lo inexistente, cuyo origen está en la utilización del término por la óptica a partir del siglo XVIII. Allí, la expresión “imagen virtual” se refería a la imagen que se forma tras pasar por un sistema óptico de rayos divergentes. Esta imagen, como el reflejo en un espejo, está compuesta por focos virtuales, es decir, puntos desde los cuales parecen surgir los haces de luz divergentes, aunque en realidad no sea así. Al aplicar las ideas de engaño y de ilusión propias del espejo al término virtual, su uso moderno, corriente, “ha asociado lo virtual con lo que *pasa por* algo diferente de lo que es en realidad” (Ryan, 2004a: 45; *cursiva en el original*).

No obstante, como señalan algunos teóricos (Deleuze, Serres, Lévy o Zizek), lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual. Es el uso *filosófico* del término, donde la realidad no es la otra cara de lo virtual, sino de lo actual. Entre estos autores europeos es frecuente una explicación del término que alude a su origen etimológico y al uso escolástico del mismo. La palabra “virtual” viene del latín *virtus* (fuerza, virilidad, virtud), y de ahí pasó al latín escolástico, donde el término *virtualis* designa el potencial, es decir, aquello que existe en potencia pero no en acto. El ejemplo clásico de virtualidad, derivado de la distinción aristotélica entre la existencia potencial y la real (*in potentia* vs. *in actu*), es la presencia del árbol en la semilla: “virtualidad y actualidad son solamente dos modos diferentes de la

realidad. Si la esencia del grano está en producir un árbol, la virtualidad del árbol es real (sin ser aún actual)” (Lévy, 2007: 33). Lo virtual, en este sentido, posee una realidad plena.

Conviene detenernos un poco más en cada uno de estos usos para comprenderlos mejor. La idea de lo virtual como lo aparente, lo falso, o lo inexistente -su uso *corriente*, en la terminología de Lévy- se desarrolla principalmente en el terreno de la visión y se extiende posteriormente al ámbito de la informática, confundiéndose con su sentido *técnico*. De hecho, la primera aplicación tecnológica de última generación que se hizo de lo virtual fue precisamente en el ámbito de la visión, concretamente en el contexto de la Realidad Virtual (RV), con la cual surge el sentido *técnico* de lo virtual: aquel que lo vincula principalmente con la simulación informática. Los primeros especialistas en RV insistían en la creación de un mundo diferente al mundo físico, un paisaje tridimensional generado por ordenador donde el usuario era equipado con un casco o display de dos pantallas, una para cada ojo, que le permitían no sólo ver un espacio artificial, sino habitarlo y recorrerlo. Ivan Sutherland, uno de los primeros en experimentar con los displays de cabeza (HMDs, o visiocascos) y creador del “Sketchpad” (el primer programa de dibujo por computadora), comentaba lo siguiente:

La idea fundamental en la que se basa un display tridimensional es presentar al usuario una imagen en perspectiva que cambia cuando él se mueve. La imagen en la retina de los objetos reales que vemos es, después de todo, bidimensional. Así pues, podemos colocar imágenes bidimensionales adecuadas sobre las retinas de un observador, podemos *crear la ilusión* de que él está viendo un objeto tridimensional (citado en Rheingold, 1994: 114; la cursiva es mía).

La cita de Sutherland es importante porque demuestra que el espacio tridimensional de la RV no es tal, sino una ilusión perceptiva generada a partir de displays binoculares. Como narra Rheingold (1994), Sutherland aprovechó el modo en que estamos acostumbrados a ver cambiar nuestro panorama del mundo cuando movemos la cabeza para crear la ilusión de tridimensionalidad:

Mire un objeto, luego mueva la cabeza hacia la izquierda y observe cómo se mueve el objeto hacia la derecha de su campo de vista. A fin de cambiar la apariencia de la gráfica generada por computadora cuando se mueve el usuario, hace falta alguna clase de herramienta rastreadora de la mirada (Rheingold, 1994: 114).

En realidad, la decisiva contribución de Sutherland al nacimiento de la RV fue conseguir reunir varios elementos en un sistema integrado que permitiera al usuario “caminar” dentro

de una computadora: 1) usar displays binoculares para crear una perspectiva visual tridimensional; 2) usar computadoras para crear la gráfica que se ve en tres dimensiones; y 3) rastrear la dirección de la mirada del usuario para “sumergirlo” en el mundo virtual, que para Sutherland era el elemento decisivo a la hora de lograr la ilusión de tridimensionalidad:

Aunque una presentación estéreo es importante para una ilusión tridimensional, es menos importante que el cambio que tiene lugar en la imagen cuando el observador mueve la cabeza. La imagen presentada por el display tridimensional debe cambiar exactamente de la misma manera como cambiaría la imagen de un objeto real con movimientos similares de la cabeza del usuario (Sutherland, citado en Rheingold, 1994: 113).

Si en física y también en semiótica, como señala Cristina Peñamarín, el espacio y el tiempo se conciben como dimensiones relativas a la posición de un sujeto observador, de forma que su posicionamiento y movimientos “proporcionan una pluralidad de perspectivas espaciales y temporales para cada universo de sentido, entendido como mundo regulado por prácticas materiales y/o simbólicas” (Peñamarín, 2007: 173), el objetivo de la RV es hacer que el usuario experimente esta dinámica espacio-temporal de la misma forma que lo hace en la vida real, sólo que en lugar de una tridimensionalidad física habita una bidimensionalidad que se hace pasar por tridimensional.

Como vemos, de lo que se trata es de crear una ilusión de realidad en el usuario, de forma que éste experimente las imágenes, las representaciones, y el espacio-tiempo simulado de la RV como una auténtica realidad. Para Cadoz (1995), lo que tiene lugar en la RV es una sustitución de la relación con el mundo físico por una relación con una representación de éste a la que se intenta dotar de las propiedades y los atributos del entorno “natural” al que están acostumbrados los sujetos. La RV permite simular lo real construyendo un doble de lo real, una ilusión, donde lo artificial se transforma en una cosa tan realista como lo real, “pues proporciona a los sentidos, a la vista por lo menos, lo mismo que recibirían si uno estuviese realmente ahí y, más importante aún, cambia instantáneamente la imagen cuando se cambia de punto de vista” (Negroponte, 1995: 178). Así, mientras la “realidad” es una construcción a partir de información sensorial, esto es, un conjunto de impresiones que sitúan a los sujetos en el aquí y el ahora, en el espacio y en el tiempo, la “realidad virtual” constituye un “conjunto de informaciones destinadas a los sentidos cuya función es sustituir la percepción espacio-temporal real del sujeto. Dentro de una realidad o entorno ‘virtual’ el sujeto cree estar donde no está y concede el ser a lo que no es” (Aguirre, 1996). Este significado de lo virtual como ilusión, como apariencia, queda confirmado en estas reveladoras palabras de Ted Nelson:

Yo uso el término “virtual” en su sentido tradicional, como contrario de “real”. La realidad de una película abarca la forma en que se pintó el decorado y donde estuvieron colocados los actores entre las tomas, pero ¿a quién le importa eso? La virtualidad de una película es lo que parece estar en ella. La realidad de un sistema interactivo incluye su estructura de datos y en qué lenguaje fue programado, pero, una vez más, ¿a quién le importa? Lo importante es qué parece ser.

Una virtualidad, entonces, es una estructura de la apariencia, la percepción conceptual de lo que está creado. ¿En qué entorno conceptual se encuentra usted? Es ese entorno, con sus cualidades para reaccionar y sentir, lo que importa, y no la “realidad” irrelevante de los detalles de implementación (Nelson, citado en Rheingold, 1994: 187-188).

Lo “virtual”, para Nelson y para el resto de ingenieros norteamericanos, se opone a lo “real” en tanto que pone más énfasis en el *parecer* que en el *ser*. En este sentido, lo que en definitiva importa son los efectos, es decir, el modo en que el sistema y la ilusión que genera consiguen afectar al usuario, y no la “realidad” detrás de todo ello. El hecho de que los efectos que produce esta virtualidad sean tan reales como lo “real” revela su estatus semiótico (Castañares, 2007). Lo “virtual”, en este sentido, se opone a lo “real” en cuanto que aquello a lo que se refiere es una representación, mientras que lo “real”, en el sentido habitual del término, pertenece al ámbito de lo representado. Pero lo característico de esta forma de representación que llamamos “virtual” es que, a pesar de ser una representación, puede producir y produce efectos similares a los que tiene lugar en la realidad. Una historia de amor a través de un ciber mundo o un chat es “virtual”, en el sentido de que tiene lugar por medio de representaciones (ya sean avatares, texto, emoticonos, etc.), pero es “real” en la medida en que sus efectos son bien reales.

Por tanto, la pretendida “virtualización del mundo” (Baudrillard, 1997)¹⁰ o “el golpe de estado informático” (Virilio, 1999), cuyas consecuencias serían la pérdida del contacto con lo real y la alteración de las relaciones sociales por obra de los simulacros, pierde sentido ante el hecho de que muchas de las palabras que ahora se asocian al adjetivo “virtual” no son virtuales en absoluto. Para mucha gente, un amor “virtual” no es virtual, falso, irreal, sino que implica sentimientos y emociones reales, tan reales como un amor “real”. De la misma forma, una enseñanza “virtual” no quita que el pago de matrícula, los

¹⁰ Baudrillard (1997: 68) describe esta “virtualización del mundo” de la siguiente manera: “Así pues, la realidad, el mundo real, sólo habrá durado un tiempo, el imprescindible para que nuestra especie lo hiciera pasar por el filtro de la abstracción material del código y del cálculo. Real desde hacia un tiempo, el mundo no estaba destinado a seguir siéndolo mucho más. Habrá cruzado la órbita de lo real en unos cuantos siglos, y no tardará en perderse más allá”.

trabajos y las calificaciones sean bien reales, ni que todo lo aprendido a nivel personal sea decisivo para la formación y el futuro del sujeto.

Estas consideraciones ponen de manifiesto que lo virtual no es lo opuesto a lo real, sino que tiene existencia real. Las nuevas tecnologías son fundamentalmente virtuales, en el sentido de que crean mundos simulados diferentes al mundo físico. Pero “cuando hablamos de ‘virtual’ estamos hablando de un *tipo de representaciones* y del *modo de representar* que las caracteriza y no tanto de mundos o ‘realidades’ distintas” (Castañares, 2007: 36). Lo importante son los efectos que esas representaciones producen en nosotros y entender que, lejos de su origen virtual o digital, sus consecuencias son bien reales. Es como cuando vemos una película y lloramos, reímos y nos emocionamos con ella, ¿a quién le importa, como diría Ted Nelson, la realidad de la película?, ¿a quién le importa el hecho de que todo sea una un constructo, una ilusión? Lo importante es que la virtualidad de la película, su apariencia, nos afecta, nos conmueve, de una forma muy real:

Describir las reacciones emotivas de un lector o de un espectador diciendo que siente compasión ficcionalmente, que se entristece ficcionalmente, etc. y, por tanto, que sólo experimenta cuasi-emociones, no me parece convincente desde el punto de vista psicológico. El espectador [...] que llora en una u otra escena de *Titanic* no derrama lágrimas ficcionales, ni las derrama ficcionalmente: derrama lágrimas reales, las mismas que derramaría durante un entierro, y las derrama realmente, en el sentido de que está realmente triste (Schaeffer, 2002: 177-178).

La idea de que lo virtual tiene efectos reales se relaciona con lo que Gilles Deleuze llama “la realidad de lo virtual”, en el sentido de que hay algo que es virtual, es decir, no es actual, y a pesar de todo tiene consecuencias reales. Muchos autores han reflexionado sobre este sentido más *filosófico* de lo virtual, empezando por el propio Deleuze (2002). En su obra *Diferencia y repetición*, Deleuze establece una distinción entre lo posible y lo virtual. Lo posible es una imagen o representación de lo real. Esta categoría ya está constituida pero se mantiene en el “limbo”. “Es un real fantasmagórico, latente. Lo posible es idéntico a lo real: sólo le falta la existencia” (Lévy, 1999: 18-19). Lo posible, por tanto, no implica en su realización ningún tipo de creación: nada nuevo o innovador ocurre en su aparecer.

Mientras lo posible es estático y ya constituido, lo virtual constituye un conjunto de fuerzas que acompañan un acontecimiento. No se opone a lo real, ni a lo posible, sino a lo actual. Es una problematización que requiere solución, es decir, actualización. Lo virtual necesita ser inventado en cada instante, requiere de fuerzas creativas que lo revitalicen. Mientras la realización acontece como algo predefinido, la actualización, sin embargo, exige la creación de una solución novedosa.

Pierre Lévy (1999) recupera el pensamiento deleuziano en su obra *¿Qué es lo virtual?*, de la que nos interesa la diferenciación que establece entre “virtualización” y “virtual”. Así, por virtualización hay que entender un proceso que va de lo actual a lo virtual, que no consiste en una desrealización, sino en un cambio de identidad, un desplazamiento ontológico del objeto considerado, que ya no se define por su actualidad (una solución) sino que encuentra su equilibrio en un campo problemático. Mientras que la actualización iba de un problema a una solución, la virtualización pasa de una solución dada a un problema. La virtualización no es más que el movimiento de convertirse en otra cosa, esto es, un cambio, una mutación. Si bien autores como Baudrillard o Virilio ofrecen una lectura pesimista de este hecho (el primero habla de hiperrealidad y el segundo de aniquilación del espacio-tiempo), Lévy sostiene que el fenómeno de la virtualización no es en sí mismo ni bueno ni malo, ni positivo ni negativo, pero tampoco es neutro, puesto que cambia el mundo y crea realidades, no las reproduce o copia (Domènech y Tirado, 2002). Por último, Lévy señala tres efectos propios de la virtualización: 1) Hace más fluidas las distinciones instituidas (por ejemplo, entre espacio interior y espacio exterior); 2) Separa el aquí del ahora; y 3) Posibilita de desterritorialización, el “fuera de ahí”.

Esta idea de lo virtual como “fuera de ahí” la toma Lévy de Michel Serres. La imaginación, la memoria, el conocimiento y la religión son formas de estar “fuera de ahí”. En este sentido, Serres insiste en presentar lo virtual como algo que las nuevas tecnologías pueden amplificar pero que no se debe a éstas, pues está inscrito en la misma definición de lo humano. Como señaló en una entrevista al diario *LeMonde*: “las nuevas tecnologías tienen dos características. Son demasiado antiguas en sus objetivos y alcances, y extraordinariamente nuevas en sus realizaciones” (Alberganti, 2001). Así pues, para Serres, la palabra “virtual” fue creada por las nuevas tecnologías, pero aquello a lo que se refiere nació con Aristóteles, de forma que la modernidad del término es sólo aparente:

Singularidad de nuestro siglo, las redes de comunicación hacen realidad los espacios virtuales que en otros tiempos estuvieron reservados a los sueños y a las representaciones: mundo en construcción en el que, deslocalizados, localizamos y desplazamos, espacio menos alejado de lo que se piensa del antiguo territorio, ya que no hace mucho tiempo, los que permanecían apegados a la tierra vivían en lo virtual tanto como nosotros, aunque sin tecnologías adaptadas (Serres, 1995: 15).

En efecto, si entendemos la virtualización en el sentido en que lo hace Serres, como un salir del “aquí” y el “ahora”, nos daremos cuenta de que la virtualización no es simplemente algo propio de las nuevas tecnologías y de la realidad virtual, sino que es un proceso que ha sucedido siempre y que ha acompañado a la humanidad desde sus inicios. Nosotros no

estamos arraigados como los árboles, y a la inversa de las especies de la fauna no nos contentamos con nichos ni caminos fijos. No somos ganado. No somos seres que “están ahí”:

No somos seres del ahí: no sólo no solemos estar ahí, sino que ni siquiera somos seres, porque salimos a placer de nosotros mismos: *pienso, actúo, trabajo, hablo, luego existo fuera de mí y fuera de ahí*. El cuerpo pierde o vierte fuera de sí sus funciones, que se van a buscar fortuna por el mundo, nosotros sabemos lanzarnos fuera de nosotros y por delante de nosotros (Serres, 1995: 176; cursivas en el original).

“El ser es exterioridad”, dijo Emmanuel Lévinas (1977). Es un “estar fuera de ahí”, un proyectarse hacia fuera, hacia los mundos del lenguaje, el trabajo, el pensamiento, el recuerdo, el sueño, la imaginación... Los sueños y la imaginación son, precisamente, dos modos de experimentar la realidad virtual. “Basta con soñar para conocer la realidad virtual”, escribe Javier Echeverría (2000a: 25). Cada noche nos *sumergimos* en “mundos virtuales” por medio de los sueños, y estos sueños se le aparecen al soñador como reales, no como sueños, “de manera que entrar en un sistema de RV es algo equivalente a entrar en un sueño” (Gubern, 2000: 205).

Así mismo, el ser humano nunca se ha limitado a ver lo que ve. Siempre ha imaginado un más allá de su entorno vital, empezando por la palabra, que nos permite construir mundos, pensarlos e imaginarlos: “Evidentemente, la realidad ha sido siempre concebida y vivida a través de cuentos, dichos, refranes, etc. es decir, de productos de la imaginación más o menos cristalizados en formas comunes” (Peñamarín, 2007: 141). Don Quijote vivió inmerso en un mundo imaginario, virtual, que determinaba y daba sentido a sus acciones. Al igual que Don Quijote, muchas personas han armado su cuerpo y su mente con toda clase de fantasías que trascendían la realidad de su vida diaria. Tal es el caso de Madame Bovary, quien se aburre en Normandía mientras su marido está ocupado visitando pacientes en el campo. Como dice Serres:

Madame Bovary somos todos nosotros. Maniatada en su pueblo, en lugar de escaparse en sueños, como dicen los que condenan a la mujer, habita, como todo el mundo, en un lugar virtual; no esta habitación demasiado real, donde su marido la irrita, ni tampoco la botica del tonto farmacéutico, sino una combinación sutil de local actual y de global impreciso, que se llamaba imaginación o deseo, cuando se creía en las facultades del alma... (Serres, 1995: 177).

Desde esta perspectiva y al igual que Emma Bovary, nosotros estamos continuamente “fuera de ahí”, en los mundos virtuales de nuestra imaginación, de nuestros deseos, de

nuestros recuerdos, de nuestros sueños... Desde que somos hombres somos animales de lo virtual. Desde que empezamos a creer en mitos y leyendas, “la virtualidad se hizo carne y habitó entre nosotros” (Echeverría, 2000a: 23). Lo virtual es “la misma carne del hombre” (Serres, 1995), porque toda representación humana, toda imagen mental, es ya de alguna manera una realidad virtual, un mundo virtual.

1.2. Crítica de lo virtual

La proliferación de usos de la expresión “realidad virtual”, “mundo virtual”, o simplemente “virtual”, como los que acabamos de ver, ha terminado por privarle de cualquier sentido preciso. Como señala Castañares (2011: 59), lo virtual se ha convertido en un término-saco que se usa para aludir tanto a todo lo que de algún modo tenga “algo que ver con las tecnologías digitales como para aquello que no se considera real, ya porque se trata de algún ente de ficción o de alguna realidad que no se considera plenamente realizada”. La expresión “realidad virtual” tuvo un significado muy preciso en el contexto de las nuevas tecnologías digitales de los años 80, cuando empezaron a surgir toda una serie de aparatos que tenían la facultad de transportar al usuario a un mundo artificial diferente del mundo físico por medio de tecnologías protésicas (cascos, gafas, guantes, visores) que lo aislaban de la “realidad real” circundante. Este fue también el sentido de “realidad virtual” que conquistó el imaginario sociocultural de la gente, ya que esos experimentos tecnológicos llevados a cabo en laboratorios científicos empezaron a aparecer posteriormente en novelas, producciones televisivas y películas de gran éxito comercial como *El cortador de césped*, *Johnny Mnemonic*, *Desafío total*, *Matrix*, etc.

La expresión “realidad virtual” ha sido también objeto de reflexión filosófica desde que empezara a utilizarse en el contexto de estas nuevas tecnologías digitales, en especial por parte de algunos filósofos franceses como Gilles Deleuze, Michel Serres y Pierre Lévy, tal y como acabamos de ver. Quizás sea éste último el máximo responsable de haber expandido el concepto de lo virtual en libros como *¿Qué es lo virtual?*, donde retomando la oposición entre *posible* y *virtual* establecida por Deleuze en *Diferencia y repetición*, señala que lo *virtual* no se opone a lo *real*, como tantas veces se hace, sino a lo *actual*. No señalaremos aquí todas y cada una de las dificultades que la concepción de Lévy plantea en un marco de investigación como el nuestro. Remitimos para ello a otros trabajos que han tratado expresamente este complejo problema (Echeverría, 2000a; Castañares, 2011). Sí mencionaremos, sin embargo, que la principal dificultad de esta idea de lo virtual es que Lévy encuentra virtualidades por todas partes y el concepto deviene omnicomprensivo, perdiendo toda precisión semántica. Tan virtual es, para Lévy, un texto lingüístico como las bibliotecas, las cuentas bancarias, los registros de la propiedad y el ciberespacio. El

problema, como subraya acertadamente Echeverría (2000a: 127), es que “dicha noción poco tiene que ver con las tecnologías concretas de realidad virtual que se han desarrollado en la segunda mitad del siglo XX”, de modo que, coherentemente con las tesis de Lévy, podríamos decir que “cualquier tendencia o proyecto es virtual, como también lo sería el deseo, la búsqueda, la aventura [...] Casi todo en la naturaleza, las personas y las sociedades serían virtualidades”. Tanto es así que a raíz de la obra de Lévy, la idea de lo “virtual” ha sido objeto de múltiples reflexiones teóricas que han llevado incluso a trazar una historia del término que nos remite a su uso por parte de los romanos y toda la filosofía posterior, e incluso por la mecánica cuántica (partículas virtuales), la neurobiología (dolor virtual) y el psicoanálisis (castración virtual), lo cual no contribuye a una definición precisa del término, y lo que es más importante, no acaba con la confusión reinante en torno a él.

A esta confusión se suma también otra de las nociones conocidas de lo virtual, que también hemos comentado: aquella que lo presenta como algo falso, irreal, falto de autenticidad, secundario, subsidiario, etc. Este uso establece una clara oposición binaria entre lo real y lo virtual, generando el pensamiento (aún presente en nuestros días) de que una cosa debe ser o bien real, o bien virtual, pero no puede poseer las dos cualidades a la vez. Lo virtual es, pues, lo opuesto a lo real, lo que parece real sin serlo completamente, y por tanto, lo irreal, falso, ficticio, doble, aparente, inexistente, etc. Es esta concepción de lo virtual la que hace que el término difícilmente deje de evocar una noción de irrealidad, y siempre con una marcada connotación peyorativa. Es también este uso el que hace que ideas como lo “virtual” o la “realidad virtual” aplicadas a tecnologías para la diversión y el entretenimiento como son los propios sistemas de realidad virtual, los videojuegos o Internet, se asocien con lecciones moralizantes que tachan críticamente el uso de estas tecnologías como renuncias o evasiones de la realidad, e incluso como drogas o síndromes de dependencia —los *net-yonkis* o *web-adictos* de los que habla Virilio (1999: 47)—, discursos alimentados a su vez por los medios de comunicación en sus noticias sensacionalistas sobre todos estos temas.

Es por todo ello que consideramos la palabra “virtual” problemática para ser utilizada como concepto analítico y descriptivo en nuestro trabajo, ya que su uso conlleva toda una serie de implicaciones que poco o nada tienen que ver con el tipo de experiencias que aquí nos interesan: aquellas relacionadas con las tecnologías digitales. Debido a estas implicaciones, algunos autores han intentado ir más allá de las nociones de “virtual” y “realidad virtual” colocando algún prefijo o partícula semántica que añada precisión y especificidad a un concepto tan resbaladizo. Tal es el caso de Echeverría (2000a) y su noción de “realidad infovirtual”, que define como “las nuevas modalidades de realidad virtual posibilitadas por el desarrollo de la informática”. Otros autores han ido aún más allá inventando nuevos conceptos con el fin de escapar de este tipo de expresiones, como por

ejemplo Neal Stephenson y su noción de “metaverso” -origen de cibermundos como *Second Life*-, que el autor ideó “cuando decidí que los términos existentes (como ‘realidad virtual’) eran demasiado incómodos” (Stephenson, 2005: 429, cursivas en el original). La propuesta de Stpehenson se remonta incluso a los propios pioneros de la tecnología de la realidad virtual, donde encontramos autores que consideraban vaga la expresión “realidad virtual”. Por ejemplo, es sabido que Myron Krueger (1983) prefería la expresión “realidad artificial”, y John Walker (1988) la de “ciberespacio”, ya que consideraba las expresiones “realidad virtual” y “realidad artificial” contradictorias.

Casos como éstos demuestran un clima de inconformismo y/o rechazo a las expresiones “virtual” y “realidad virtual” en el que nosotros nos posicionamos.¹¹ De hecho, ya lo hemos hecho en alguna ocasión (Márquez, 2011), al hablar de “mundos infovirtuales” en lugar de “mundos virtuales”, añadiendo una partícula semántica (info-) que nos permite incorporar algo más de precisión y especificidad a una expresión tan problemática como es la de “mundo virtual”, no muy diferente en este sentido a la de “realidad virtual”. En el presente trabajo, preferimos descartar directamente toda mención a la palabra “virtual” para hablar de “cibermundos” (*Cyberworlds*), una elección que compartimos con otros autores (Klastrup y Tosca, 2004) y que nos permite destacar la importancia del prefijo “ciber” en el terreno en el que nos encontramos, un término mucho más claro y específico que el polisémico “virtual”.

Esto no significa que no nos vayamos a encontrar a lo largo de estas páginas con menciones a lo “virtual”, “la realidad virtual” o los “mundos virtuales”. El hecho de que gran parte de la literatura científica que aquí manejamos utilice estas expresiones nos obliga a emplearlas cuando citemos expresamente tales fuentes. Aunque algunos autores anglosajones manejen la expresión “*Cyberworlds*”, la mayoría de la literatura existente se refiere a estos espacios como “*Virtual Worlds*”, siguiendo la idea de “virtual” que, sobre todo en Estados Unidos -país donde nació y se desarrolló la tecnología de la “realidad virtual” -, sigue siendo la imperante: aquella que relaciona conceptos como lo “virtual”, la “realidad virtual” y los “mundos virtuales” con todos aquellos artefactos tecnológicos (sistemas inmersivos de realidad virtual, ordenadores, etc.) que son capaces de alterar nuestras percepciones y transportarnos a mundos artificiales posibilitados por el desarrollo de la informática. En este sentido, es muy diferente el uso que le damos a estas expresiones en Europa que en Estados Unidos, y el hecho de que gran parte de la reflexión filosófica que se ha llevado a cabo en torno a la idea de lo virtual se haya realizado en Europa (y más

¹¹ Según Edward Catronova (2005: 148), uno de los primeros autores en tratar los cibermundos desde una perspectiva académica, “el término ‘virtual’ está perdiendo su significado. Quizás nunca tuvo significado. Las cosas que ocurren en línea han sido siempre cosas humanas literales; no hubo nunca nada metafórico, como-si, o subjuntivo en ellas”.

concretamente en Francia), hace que tengamos que realizar precisiones del tipo de las que venimos haciendo, así como elegir muchas veces términos alternativos para describir fenómenos similares, con el objetivo de precisar a qué sentido de lo virtual nos estamos refiriendo, algo que los investigadores estadounidenses no tienen necesidad de hacer, ya que cuando hablan de “*Virtual Reality*” o “*Virtual Worlds*” saben exactamente a qué se están refiriendo.¹²

Por otro lado, también habremos de emplear expresiones como “virtual”, “realidad virtual” o “mundos virtuales” para no hacer reiterativo nuestro discurso y no atosigar al lector con la palabra “cibermundos” en un documento tan extenso como es una tesis doctoral. En este sentido, expresiones como “mundos virtuales”, y otras como “mundos infovirtuales”, “mundos digitales” o “mundos sintéticos”, se emplearán como sinónimos de lo que aquí llamamos “cibermundos”, elección terminológica que ahora pasamos a justificar.

1.3. Defensa de lo ciber

¿Por qué cibermundos? Ya hemos avanzado que nuestra postura en este trabajo será designar aquello que en el ámbito anglosajón se conoce como “mundos virtuales” con la palabra “cibermundos”. Parte de esta elección viene de lo señalado en el apartado anterior con respecto a la confusión que gira alrededor de la noción de lo “virtual”, en especial entre los teóricos europeos, y al hecho de que un término como “cibermundos” nos permite prescindir de esta palabra y de toda la polisemia que la rodea. Pero también creemos que la noción de “ciber” conlleva toda una serie de ideas que permiten acercarnos al fenómeno que queremos estudiar de una manera más precisa y correcta. Puesto que toda elección de palabras, conceptos y metodologías conlleva una determinada carga de ventajas e inconvenientes, debemos justificar y explicitar las razones que nos llevan a tomar esta decisión.

Como es sabido, el primer acercamiento académico a la noción de “ciber” se la debemos a Norbert Wiener y su célebre obra “*Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and Machina*”, de 1948, con la que inauguraba los llamados estudios “cibernéticos”. Este campo científico tenía como conceptos clave el “control” y el “orden”, y su preocupación central era el análisis de las acciones y de su logro eficaz. Wiener empleó el prefijo “ciber” para referirse al uso de “máquinas de control” (ordenadores,

¹² He podido comprobar directamente esta realidad en conversaciones con colegas norteamericanos durante mi estancia de investigación en Atlanta, Georgia.

principalmente), valiéndose para ello del término griego *kybernetes*, que se refiere al timonel, el cual *gobierna* la embarcación.

Este sentido es fundamental a la hora de hablar de “cibermundos” y de preferir esta expresión a otras, ya que señala un aspecto a menudo olvidado en los estudios sobre el tema. Nos referimos al hecho de que estos mundos son *controlados* por las empresas que las albergan, las cuales ejercen un determinado “orden” y “gobierno” sobre ellos y, por ende, sobre nosotros mismos como usuarios. En este sentido, pertenecen a esa nueva aristocracia cibernética que Echeverría (1999) ha caracterizado como “los señores del aire”, los cuales son en última instancia los encargados de tomar las decisiones principales en torno a los espacios que gobiernan, pudiéndolos alterar, cerrar y reabrir cuando quieran. Es precisamente este control el que hace que se produzcan prácticas tan interesantes como protestas y manifestaciones de los usuarios en el interior del mundo, como hemos podido observar en varias ocasiones durante nuestras visitas a cibermundos como *Second Life*, y como hemos podido leer en investigaciones como la de Taylor (2005) sobre *EverQuest*. A la hora de hablar de “ciberdiásporas”, este aspecto será fundamental, ya que el cierre de un determinado cibermundo apela a esta idea de control y genera toda una serie de protestas, peticiones y movilizaciones de los propios usuarios ante la decisión de los creadores. Por otro lado, esta idea de control también puede relacionarse con la acción que realizamos nosotros mismos al “dirigir” a nuestros avatares, quienes responden eficazmente a nuestras operaciones con el ordenador, aunque dentro de otro importante sistema de control: el impuesto por los propios diseñadores del cibermundo en el *software* que lo sustenta, un aspecto también olvidado en gran parte de la investigación académica sobre estos y otros medios digitales.

A la idea de “cibernética” de Wiener le seguiría años después la noción de “ciberespacio” de William Gibson. Como es sabido, la palabra ciberespacio fue acuñada por el novelista cyberpunk en su libro de 1984 *“Neuromante”*. Allí, Gibson daba la siguiente definición del término:

El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos... Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja... (Gibson, 2007: 71).

Como han puesto de manifiesto autores como Bell (2001), y Ryan (2004b), esta definición vincula dos temas: 1) la idea de una vasta red informática que abarcaría todo el mundo y

funcionaría como un lugar de encuentro virtual para miles de millones de usuarios que se encuentran separados por el espacio físico; y 2) la idea de estar inmerso en una representación gráfica proyectada por datos informáticos. Una idea prefigura Internet, la otra la tecnología de la realidad virtual.

Durante años, las palabras “ciberspacio” y “realidad virtual” se utilizaron indistintamente. Un ejemplo significativo de ello fue la primera Conferencia sobre el Ciberespacio, celebrada en 1990 en la Universidad de Austin en Texas, cuyas actas dieron lugar un año después a uno de los libros más destacados sobre la materia, el titulado *“El ciberespacio: los primeros pasos”*. Como señala Ryan (2004b: 78), dicha colección es “un cóctel interdisciplinario de efusión lírica, discurso técnico, reflexión filosófica, y vaticinios de oráculo que ratifica el maridaje entre el ciberespacio y la realidad virtual”, presentando a continuación una serie de frases del citado libro que reflejan esta asociación.

Años después, un desengaño generalizado con respecto a las promesas utópicas de la realidad virtual hizo que el énfasis se desplazara de la realidad virtual al funcionamiento en red, el otro polo del concepto gibsoniano. El argumento para este desplazamiento se basaba en que mientras que la tecnología de la realidad virtual no ha logrado desarrollar las aplicaciones que prometía, el desarrollo de las telecomunicaciones mediante redes informáticas sí ha dado lugar al desarrollo efectivo de Internet, cuyo impacto en nuestra vida cotidiana ha sido mucho mayor que los mundos simulados que prometía la tecnología de la realidad virtual.

Sin embargo, conforme Internet se fue convirtiendo en el principal referente del ciberespacio -hasta el punto de convertir la palabra “ciberspacio” en un sobrenombre, apodo o metáfora de Internet-, el término mantuvo algunas connotaciones heredadas de su conexión con la realidad virtual, permitiendo así que el público asociara Internet (o el ciberespacio, según la metáfora que acabamos de señalar) no sólo como un lugar para el intercambio y la búsqueda de información, sino también como un entorno propicio para la realidad virtual, en especial gracias a la emergencia de entornos como los MUD (*Multi User Dungeons*), origen, como veremos, de los cibermundos.¹³

Es este desplazamiento semántico del ciberespacio entendido primero como realidad virtual, después como funcionamiento en red y metáfora de Internet, y más tarde

¹³ De hecho, los MUD eran los sistemas de CMO (Comunicación Mediada por Ordenador) más parecidos a una simulación, y una gran parte de la interacción tenía como finalidad el crear, con base al texto y la programación, “ambientes y contextos parecidos a los desarrollados -al menos en el imaginario colectivo- por la realidad virtual” (Gómez Cruz, 2007: 94).

como ambas cosas,¹⁴ el que lleva a autores como los citados a pensar el concepto de ciberespacio como una mezcla de Internet y realidad virtual, algo que nosotros compartimos. Al ser los cibermundos una parte del ciberespacio, comparten con él esta doble característica: un cibermundo es tanto un espacio para buscar y compartir información, hacer negocios, comprar o vender todo tipo productos (*funcionamiento en red*), como un nuevo escenario en el que representar papeles, construir cuerpos digitales, y vivir un sinfín de emociones, dificultades y aventuras en una simulación de un mundo fantástico, o más o menos parecido al mundo real (*realidad virtual*). Esta es otra de las razones que nos llevan a preferir el término “cibermundo” y no otros como “mundo virtual”, el cual es a menudo equiparado únicamente con la experiencia de habitar una “realidad virtual”, olvidando su importancia como herramienta de búsqueda e intercambio de información.

Por otro lado, varios autores han destacado que la “alucinación consensual” de la que habla Gibson en su definición remite a la idea del ciberespacio como espacio eminentemente social. Todo lo que tiene lugar en el ciberespacio ocurre en tanto es producido socialmente, por seres humanos: “no tiene más entidad ontológica que la de sus usuarios y sus prácticas sociales. Es decir, su cualidad ontológica es sólo pragmática, comportamental” (Mayans, 2002: 241). Jones, en el marco de los estudios sobre CMO (Comunicación Mediada por Ordenador), señala que ésta

no sólo estructura relaciones sociales, es a la vez el espacio en el cual ocurren las relaciones y la herramienta que usan los individuos para entrar en este espacio. Consecuentemente es más que el contexto en el que ocurren las relaciones sociales (aunque también sea eso) dado que es comentado e imaginativamente construido por procesos simbólicos iniciados y mantenidos por individuos y grupos, a través de *software* y *hardware* diseñado y modificado por numerosas personas. Probablemente ésta sea la génesis de la “alucinación consensual” por la que William Gibson acuñó el término *ciberespacio* (Jones, 2003: 32).

Ya en el ámbito más concreto de los cibermundos, Pearce (2009) señala que cuando entramos en ellos, entramos en un espacio de la imaginación, y como investigadores, asumimos la tarea de estudiar *alucinaciones consensuales construidas socialmente*. Esta visión del ciberespacio como un espacio social de interacción que se desprende de la definición de Gibson es otra de las razones que nos llevan a preferir el prefijo “ciber” a otras expresiones como “mundo virtual”, tan emparentada con la idea de “realidad virtual” y sus

¹⁴ Hemos desarrollado más ampliamente este desplazamiento en nuestro trabajo de DEA “Avatares del ciberespacio. La inmersión en la realidad virtual y en la interacción en red”, y en trabajos como Márquez (2010).

connotaciones de experiencia fundamentalmente individual. Este aspecto, apunta Mayans (2002: 243), nos indica claramente que al estudiar el ciberespacio, en su caso, o los cibermundos, en el nuestro, “nos situamos ante un tipo de fenómeno eminentemente social y, también, que nuestro análisis va a darle a esta dimensión social una importancia preeminente”.

También Mayans nos recuerda con respecto a la idea de ciberespacio que esta noción no parece conllevar una postura moralizante previa demasiado pesada -como puede ser el caso de otros conceptos, especialmente el de lo “virtual”-, como para condicionar el resultado de una investigación. Simplemente una condición como ésta valida la elección que aquí venimos realizando.

Lo “ciber” indica también *hibridación*, y nos remite a la idea de *cyborg*,¹⁵ es decir, a la fusión entre máquina y organismo, algo fundamental en los cibermundos, ya que estos son experimentados por los usuarios de forma híbrida o *cyborg*, a través de una mezcla de su cuerpo físico (orgánico) y de las diferentes máquinas y prótesis tecnológicas que lo conducen allí (ordenador, pantalla, teclado, ratón, joystick, etc.). De hecho, el origen del ciberespacio gibsoniano se encuentra en una forma particular de fusión humano-máquina, la que se produce entre un jugador de videojuegos y una máquina recreativa. Este aspecto es interesante porque revela el hecho de que es en el contexto de los videojuegos donde el concepto de ciberespacio nace. En realidad, William Gibson no sabía nada de ordenadores cuando escribió “*Neuromante*”, la mayoría de los detalles se los inventó: “Si de verdad hubiera sabido algo de ordenadores, dudo de que hubiera sido capaz de escribirla”. Su motivación nació de observar a los niños en estas salas de máquinas recreativas, y más concretamente la confluencia de humano y máquina que se producía mientras jugaban:

Podía ver por la intensidad física de sus posturas lo absortos que estaban. Era como uno de esos sistemas cerrados de las novelas de Pynchon: tenías un bucle de retroalimentación, con fotones saliendo de la pantalla hacia los ojos del niño, las neuronas moviéndose por sus cuerpos y los electrones moviéndose por el ordenador. Y estos niños creían firmemente en el espacio que proyectaban los juegos. Todo el que trabaja con ordenadores parece

¹⁵ Entendemos *cyborg* no como un espécimen de ciencia-ficción al estilo *Robocop*, *Terminator* y otros personajes mediáticos responsables de la creación en nuestro imaginario sociocultural de esta noción de *cyborg*, sino en el sentido expresado por Haraway (1991), es decir, como un habitante real de nuestra cotidianeidad que existe a través de las prótesis, de los ordenadores, de Internet, etc. En este sentido, *cyborg* es tanto aquella persona que cuenta con un marcapasos en su interior como aquella conectada a Internet a través de los dispositivos técnicos que conforman su ordenador.

desarrollar una fe intuitiva en que detrás de la pantalla hay una suerte de espacio real (citado en Rushkoff, 2000: 241).

Para Gibson, el jugador de videojuegos en realidad se ha fusionado con la máquina. Es un *cyborg*, una propiedad que haría extensible al conjunto del ciberespacio con su profética novela, pero que ya había sido anticipada años antes por pioneros de la cibernética como Wiener, y personajes clave en la historia de Internet como J.C.R. Licklider, quien ya en 1960 publicó un libro con el significativo título de *Man-Computer Symbiosis*. Tanto Wiener como Licklider, junto a otros autores como Turing, Taylor, Engelbart y McLuhan, están en el origen de esta idea de *cyborg* o de interacción (simbiosis) humano-máquina, y del uso de los ordenadores y la tecnología computacional como extensión de las capacidades del ser humano.

Las declaraciones de Gibson también son importantes en otro aspecto, y es que muestran una mayor preocupación por el funcionamiento humano que por la programación informática y el mundo tecnológico *per se*. Es lo que sugiere Douglas Rushkoff al señalar que Gibson y el resto de escritores *cyberpunk* no están interesados tanto en los piratas informáticos como en entender la experiencia humana, en descubrir qué significa, en realidad, ser humano dentro de estas redes:

Sus permutaciones con la conciencia -el viaje de un vaquero por la matriz, una inteligencia artificial o una personalidad impresa- no son celebraciones de la tecnología, sino un experimento meditado y destinado a conceptualizar la experiencia de la vida (Rushkoff, 2000: 241).

Importa, pues, la relación del ser humano con la tecnología, y las formas de adquirir información, conocimiento y experiencia en nuestra interacción cotidiana con ella. Una visión que se desmarca de la línea de *determinismo tecnológico* presente en muchos de los estudios sobre Internet y realidad virtual, los cuales prefieren hablar del “impacto” tecnológico y otras metáforas balísticas descuidando el hecho de que las tecnologías son imaginadas, fabricadas y reinterpretadas por los propios usos y significados que le otorgan las personas en su interacción con ellas.

Por último, podría argumentarse por qué no preferimos otras expresiones presentes en la literatura académica, tales como “mundos sintéticos” (Castronova, 2005), “digitales” (Helmreich, 1998), o “artificiales” (Schroeder, 2002), pero a ello respondemos que la noción de “ciber” lleva consigo una idea de *artificialidad*, de algo fabricado, no natural. Más concretamente, de algo que ha sido creado a través de ceros y unos, en la lógica pura de la

cibernética y la teoría de la información, donde el *bit* (dígito binario) es la unidad mínima de información empleada en informática, en cualquier dispositivo digital, o en la propia teoría de la información. Por lo tanto, las ideas de “sintético”, “digital” y “artificial” están inscritas en la propia noción de “ciber”, y por tanto los cibernmundos son mundos sintéticos, digitales y artificiales por naturaleza. Así mismo, como veíamos al principio de este capítulo, la confusión en la que se encuentran actualmente términos que se pretendían más específicos como “metaverso” (Stephenson, 2005; Cascio, Paffendorf y Smart, 2007), desaconseja su utilización como concepto analítico y descriptivo.

Es por todo ello que consideramos más adecuado el uso de la expresión “cibernmundos” frente a otras como “mundos virtuales”, “sintéticos”, “artificiales”, “digitales”, “metaversos”, etc. Al hacer uso de este término, entramos en relación con otros autores que han optado por esta nomenclatura en el marco de los estudios específicos sobre cibernmundos (Klastrup y Tosca, 2004), así como con aquellos otros autores dentro el vasto mundo de estudios sobre Internet, realidad virtual y cibercultura que prefieren el prefijo “ciber” a otros como “virtual” o “digital”, como por ejemplo Jones (1995) y su idea de “cibersociedad”. No obstante lo anterior, somos conscientes de la existencia de otros usos de nuestro término, particularmente en su versión singular de “cibermundo”, como por ejemplo en el libro de Paul Virilio (1997), *El cibermundo, la política de lo peor*, donde la idea de “cibermundo” adquiere un carácter totalizante u omnicomprensivo de todo el universo digital que no es el utilizado aquí. Por ello, trataremos de emplear la mayor parte de las veces el término en su sentido plural de “cibernmundos”, y cuando lo hagamos en singular especificaremos a qué mundo en particular nos estamos refiriendo.

Un último punto a destacar es que, si bien son muchos los autores que hacen uso de la expresión *Virtual Worlds* en las investigaciones específicas sobre esta materia, cuando se trata de elegir otras denominaciones en el marco de su teoría sí recurren a la noción de “ciber”. Por ejemplo, Boellstorff (2008: 25), propone la noción de *homo cyber* para destacar la emergencia del humano en línea, del humano “virtual”, al que no llama, por ejemplo, *homo virtualis*, como sí han hecho otros autores (Jarmon, 2010). Boellstorff prefiere la noción de “mundos virtuales” aún reconociendo cuestiones tan interesantes como que para algunos autores (Hayles, 1996; Morse, 1998; Mindell, 2002) la cibernetica ha provisto gran parte de la terminología y del marco conceptual con las que los mundos virtuales han sido desarrollados, y comentando anécdotas que adquieren gran importancia en el marco de nuestro trabajo como es el interés que suscitó la cibernetica en antropólogos tempranos como Gregory Bateson¹⁶ y Margaret Mead (Boellstorff, 2009: 37).¹⁷

¹⁶ Bateson ligó su interés por la cibernetica con su interés por el concepto de “juego”, cuya teoría ha sido aplicada en varios estudios actuales sobre videojuegos y cibernmundos.

Así mismo, Pearce (2009: 55) señala que prefiere el término “ciberetnografía” al de “etnografía virtual” debido a las connotaciones negativas que la palabra “virtual” lleva consigo, pero, paradójicamente, sigue empleando la noción de “mundos virtuales” a lo largo de todo su discurso. Con el fin de evitar este tipo de contradicciones terminológicas presentes en la literatura académica actual, nosotros optamos aquí por mantener la presencia del prefijo “ciber” como hilo conductor que dote de orden y coherencia a nuestro discurso, método y teoría, y al hablar de “cibermundos” también hablaremos de “ciberetnografía”, “cibercomunidades”, “ciberdiáspora” y otras expresiones con las que nos iremos encontrando a lo largo de este trabajo que empieza ahora a desplegarse.

¹⁷ En este sentido, el interés actual de varios antropólogos por los cibermundos supondría una extensión natural de la línea iniciada por autores como Mead y Bateson a mediados del siglo XX.

2. ¿QUÉ SON LOS CIBERMUNDOS?

2.1. Definición y alcance

Aunque la investigación académica sobre cibermundos es relativamente reciente, en especial aquella dedicada a los cibermundos tridimensionales que dominan el panorama actual, son varios los autores procedentes de distintas disciplinas (comunicación, psicología, educación, antropología, etc.) que han intentado ofrecer una definición de los mismos aún con las complejidades que un intento de este tipo, y más en un campo tan reciente, conlleva. Klastrop (2003: 27), por ejemplo, define los cibermundos como “una representación persistente en línea que contiene la posibilidad de una comunicación sincrónica entre usuarios, y entre los usuarios y el mundo, dentro de un espacio diseñado como un universo navegable”.¹⁸ Boellstorff (2008: 17), desde una posición más cercana a la antropología, los define como “lugares de cultura humana realizados por programas informáticos a través de Internet”, una definición muy concreta que asume tres elementos fundamentales que todos los cibermundos deben compartir: 1) son lugares, 2) habitados por personas, y 3) habilitados por tecnologías en línea. Castronova (2005: 22) define lo que él prefiere llamar “mundos sintéticos” como “cualquier espacio físico generado por ordenador, representado gráficamente en tres dimensiones, que puede ser experimentado por muchas personas a la vez”. Para Malaby (2009: 2), los cibermundos proporcionan un “espacio persistente, abierto, compartido y tridimensional en el que los usuarios pueden interactuar, típicamente a través de avatares (cuerpos virtuales que se mueven y actúan dentro del mundo)”. Nardi (2010: 18), por último, los define como espacios en los que los participantes 1) crean un carácter animado, 2) mueven el carácter en un espacio tridimensional, 3) disponen de medios para comunicarse con otros, y 4) tienen acceso a una rica variedad de objetos digitales.

En todas estas definiciones hay algunos elementos comunes. Por ejemplo, la necesidad de acceder a los cibermundos a través de Internet, ya que se trata de espacios compartidos capaces de reunir a varias personas en un mismo lugar en base a unos ciertos gustos e intereses. Para acceder a los cibermundos los usuarios deben disponer de un ordenador y una conexión a la red que les permita conectarse con el servidor¹⁹ que aloja el

¹⁸ Todas las traducciones son mías, salvo que se indique lo contrario.

¹⁹ El servidor, *server* o *host*, es el ordenador que aloja el programa central y al que se conectan los demás a través de la red de Internet. La arquitectura técnica de los cibermundos, al igual que otros sistemas de sociabilidad *online* como los chats, funciona a partir de una estructura de múltiples máquinas servidoras que permiten mayor capacidad y cuyo rendimiento conjunto permite solucionar los problemas derivados del mal funcionamiento de uno o varios de estos ordenadores servidores.

cibermundo en cuestión. En este sentido, los cibermundos se basan en el conocido modelo cliente-servidor, donde el cliente realiza peticiones a otro programa, el servidor, que le da respuesta.

Es el funcionamiento continuo de los servidores el que proporciona otro de los elementos fundamentales de los cibermundos, su *persistencia*, esto es, el hecho de que permanezca siempre “encendido” y que sea capaz de desarrollarse sin nuestra presencia en él. El cibermundo existe en un servidor y los usuarios acceden a él mediante sus ordenadores cliente. Cuando abandono el cibermundo, mi avatar se queda donde lo dejé por último vez y así lo encuentro cuando me vuelvo a conectar, pero el cibermundo ha podido cambiar en ese transcurso debido a la propia acción de los administradores del sistema y de otros usuarios conectados que han seguido enviando peticiones al servidor.

Así mismo, los usuarios no sólo se conectan y reúnen en los cibermundos sino que también se *comunican* e *interactúan* dentro de ellos, no sólo entre ellos mismos sino también con los objetos que allí se encuentran. La posibilidad de interactuar con otros usuarios hace de los cibermundos espacios eminentemente *sociales*, y dado su carácter de mundo y su capacidad para albergar a un amplio número de personas, espacios supuestamente *masivos*. Es por eso que los cibermundos se conocen también bajo siglas como MMOWs (*Massively* Multiplayer Online Worlds), MMOGs (*Massively* Multiplayer Online Games), o MMORPGs (*Massively* Multiplayer Online Role-Playing Games) donde la M inicial señala el carácter “masivo” de estos espacios.

Otro aspecto importante es cómo nos introducimos en estos espacios, y suele ser mediante un carácter digital animado denominado *avatar*. Si bien se trata de un concepto complejo que exploraremos en detalle más adelante, la imagen de avatar que se maneja en las definiciones anteriores, en especial en las dos últimas, es la de un cuerpo tridimensional que nos representa en el cibermundo y que se mueve a través de él, aún cuando ciertas versiones del concepto de avatar no implican necesariamente que se trate de cuerpos tridimensionales.

Esto nos lleva al que quizás es el aspecto más controvertido de todos, el de la *tridimensionalidad*, mencionado expresamente en las tres últimas definiciones. Si bien la idea de cibermundos se remonta a los espacios *textuales* conocidos como MUDs (*Multi-User Dungeons*), los cuales eran versiones informáticas del popular juego de rol “Dragones y Mazmorras” (D&D), la visión más reciente que tenemos de los mismos es la de espacios *visuales* complejos comúnmente representados en tres dimensiones. Es por eso que algunos autores hacen hincapié en esta tridimensionalidad en sus definiciones mientras que otros lo consideran un factor secundario, puesto que los cibermundos empezaron siendo espacios textuales y después bidimensionales. Dado que los cibermundos en los que se basa nuestra

investigación etnográfica son tridimensionales, incluiremos este elemento en nuestra definición, aún reconociendo la importancia histórica de los cibermundos textuales y bidimensionales anteriores, a los cuales nos referiremos en varias ocasiones a lo largo de este trabajo.

Una vez señalados todos estos elementos, estamos en condiciones de establecer nuestra propia definición de ciber mundo, que será la siguiente: *los ciber mundos son espacios sociales persistentes generados por ordenador y representados gráficamente en tres dimensiones a los que los usuarios pueden acceder a través de Internet mediante representaciones digitales conocidas como avatares para comunicarse e interactuar con otros usuarios y con los objetos que se encuentran en su interior*. Creemos que una definición como ésta encapsula todos aquellos elementos necesarios para poder hablar de ciber mundos, en especial de los ciber mundos actuales, la mayoría de los cuales incluyen una representación corporal del avatar en un espacio representado gráficamente en tres dimensiones.

Así mismo, mediante esta definición hacemos hincapié no sólo en la *arquitectura o topografía social* de los ciber mundos (sus espacios, personajes, objetos, etc.), el aspecto sobre el que más suele insistir la literatura sociológica sobre el tema, sino también en un aspecto a menudo olvidado o pasado por alto en este tipo de investigaciones y que tiene que ver con la *estructura material y técnica* sobre la que se construyen y mantienen estas relaciones, esto es, sistemas de control de *software* altamente complejos y administrados por profesionales que se encargan de mantener en marcha el ciber mundo, y que se unen a todos los dispositivos técnicos que hacen que podamos acceder a ellos desde nuestras casas: máquinas, cables, enchufes, procesadores, módems, tarjetas gráficas, tarjetas de sonido, técnicos, etc.²⁰ En este sentido, el papel de los encargados de administrar estas redes y su control sobre la experiencia y las acciones de los usuarios en entornos programados como los ciber mundos, será tratado aquí bajo miradas como la de los denominados “estudios del software” (*software studies*), los cuales hacen hincapié en el papel determinante de los programadores informáticos en la experiencia final del usuario.²¹

²⁰ Este aspecto tiene que ver con lo que Manuel Castells ha denominado “informacionalismo”, esto es, el paradigma tecnológico que constituye la base material de las sociedades de comienzos del siglo XXI. Según Castells (2006: 34), “El informacionalismo es un paradigma tecnológico basado en el aumento de la capacidad de procesamiento de la información y la comunicación humanas, hecho posible por la revolución de la microelectrónica, el software y la ingeniería genética”.

²¹ Los *software studies*, representados por autores como Manovich, Galloway, Cramer, Kittler o Fuller, advierten una infravaloración de la programación informática por parte de las teorías sobre los nuevos medios aún cuando la programabilidad, es decir, el *software*, es la cualidad fundamental de los medios digitales. Como ha escrito Lev Manovich, uno de los primeros autores en defender el estudio del *software* como artefacto

Como señalamos anteriormente, el estudio de este tipo de control ejercido mediante el *software* por los propios desarrolladores del programa es otra de las razones que sustentan nuestra elección del prefijo “ciber” frente al de “virtual”, por todas las similitudes de la palabra “ciber” con la idea de control.

2.2. Características de los cibermundos

Si bien ya hemos adelantado algunas características de los cibermundos en las definiciones anteriores, consideramos que a la hora de abordar este aspecto el acercamiento más completo hasta la fecha es el realizado por Celia Pearce en su libro *Communities of Play*, donde establece una serie de rasgos comunes a todos los cibermundos, independientemente de que estén más orientados hacia el juego y la competición (MMOGs), o hacia la socialización (MMOWs). Basándose en sus propias observaciones, así como en el trabajo de otros autores que han abordado estos aspectos (Damer, 1997; Aarseth, 2000; Klastrup, 2003; Castronova, 2005; Mulligan y Patrovsky, 2003; Taylor, 2006), Pearce (2009: 18-20) propone la siguiente lista de principales características de los cibermundos:

- *Espacial*. Un ciber mundo es en su esencia un mundo espacial. Ya esté representado de manera gráfica o textual, en gráficos 3D o 2D, lo importante es que todos ellos definen un constructo espacial de algún tipo.

- *Contiguo*. La mayoría de los ciber mundos suelen ser geográficamente contiguos, esto es, poseen un sentido de continuidad espacial o una premisa razonable para romper esa continuidad.

- *Explorable*. El espacio contiguo de los ciber mundos hace de ellos entornos explorables. Los jugadores pueden ir donde quieran, aunque sus movimientos pueden verse en ocasiones limitados por factores como parcelas personales de terreno, su nivel o estatus dentro del mundo. La exploración es uno de los placeres fundamentales de los ciber mundos, y el explorador figura como uno de los cuatro tipos de jugador establecidos por Richard Bartle en su ya clásica tipología (Bartle, 1996). En los MMOWs (*Massively*

cultural, “necesitamos dirigir la atención a la informática. Es ahí donde podemos esperar hallar los nuevos términos, categorías y operaciones que caracterizan los medios que se vuelven programables. *A partir de los estudios mediáticos, nos trasladamos a algo que puede ser llamado “estudios del software”; de la teoría de los medios a la teoría del software”* (Manovich, 2005: 95; cursivas en el original).

Multiplayer Online Worlds), la exploración es una actividad central por derecho propio, un placer en sí mismo; mientras que en los MMOGs (Massively Multiplayer Online Games), que están más orientados hacia el juego y tienen un objetivo claro, la exploración es a menudo un medio para un fin.

- *Persistente*. La persistencia es citada frecuentemente como la característica definitoria de los cibernundos. Cuando hablamos de la persistencia de un cibernundo nos referimos a que éste permanece “encendido” en todo momento, independientemente de que los jugadores estén conectados o no. Esta característica permite que las acciones desarrolladas en su interior sean acumulativas, posibilitando a los jugadores mantener y desarrollar su avatar cada vez que acceden al cibernundo, ya que éste es capaz de recordar la localización de las personas, de las cosas, y también quién es el propietario de cada uno de los objetos (Castronova, 2001). Esto contrasta enormemente con otros entornos digitales inmersivos, como por ejemplo los videojuegos de disparos en primera persona o *First Person Shooters* (FPS), en los cuales el mundo es construido temporalmente sólo a medida que jugamos, y no cuentan con herramientas para el desarrollo permanente del personaje.

- *Identidades persistentes (o corporeidad)*. Todos los cibernundos incluyen algún tipo de encarnación digital, es decir, un *avatar*. En los cibernundos, los usuarios tienen cuerpos sobre los cuales ejercen algún tipo de control creativo (en su apariencia, presentación, estética, etc.), y que también son persistentes y evolucionan a lo largo del tiempo.

- *Habitable*. Que los cibernundos sean habitables significa que uno es capaz de entrar y “vivir” dentro de ellos, contribuyendo activamente al desarrollo de su cultura. Esta característica los diferencia de otros mundos ficcionales como la literatura y el cine, medios que permiten la inmersión del espectador en sus mundos de ficción pero sin la posibilidad de habitar en ellos como un participante más de su cultura (Ryan, 2001).

- *Participación consecuente*. El resultado de habitar un cibernundo es la participación del usuario en el mundo en sí. Esto significa que tu presencia en el cibernundo es en realidad *una parte* del propio mundo y de las experiencias de otros usuarios dentro de él. En una novela o una película, tu ausencia no es detectable por los personajes. En un cibernundo, sí. Esta característica distingue los cibernundos de otros entornos digitales inmersivos más orientados hacia una experiencia individual del usuario, como por ejemplo los sistemas tradicionales de RV.

- *Populoso*. Un ciber mundo es, por definición, un “mundo social”. Si bien la población no tiene por qué ser *masiva* en todos los ciber mundos, aquellos que añaden una M extra, tales como los MMOGs (*Massively* Multiplayer Online Games) y los MMOWs (*Massively* Multiplayer Online Worlds), están poblados, al menos en teoría, por un gran número de personas, lo que los convierte en masivos.²²

- *Mundanía*.²³ Esta característica es quizás la más esquivada de todas. El término es empleado para expresar un sentido de coherencia, completitud y consistencia dentro del ambiente, la estética y las reglas que conforman el ciber mundo. Para mantener la sensación de mundanía, un ciber mundo debe crear una estética, una sintaxis, un vocabulario y una estructura coherentes y consistentes con la esencia de ese mundo. Es decir, uno no esperaría explorar un ciber mundo inspirado en la obra de Tolkien en una nave futurista, del mismo modo que uno no esperaría encontrarse con un elfo en un mundo de temática bélica.

2.3. Tipos de ciber mundos

A medida que la idea de mundo virtual o ciber mundo se ha hecho cada vez más familiar en el ámbito de la cultura digital, no es de extrañar que con el tiempo se hayan ido desarrollando ciber mundos especializados para atender las exigencias más variadas, generando un mercado que posibilita la emergencia de ciber mundos que sirven a propósitos diferentes y que están hechos para atraer a distintos tipos de usuarios. Si bien la realización de una tipología exhaustiva de los distintos ciber mundos pasados y presentes está más allá del alcance de esta investigación, sí consideramos necesario presentar algunos de los tipos básicos de ciber mundos en función de su objetivo principal, aún reconociendo las limitaciones de una clasificación de este tipo:

²² Según Castronova (2005: 9), el término “masivo” se introduce en la industria alrededor de 1996, cuando ésta adquirió la capacidad técnica de expandir el número de usuarios de una cifra entonces reducida (8-16) a lo que fue considerado un número muy grande (3.000-4.000), el cual ha ido incrementándose considerablemente desde entonces. Sin embargo, como matiza Boellstorff (2008), expresiones como “multiple masivo” o simplemente “masivo” son engañosas para describir el tipo de sociabilidad que tiene lugar en los ciber mundos puesto que tales términos implican una sensación de masa atomizada e indiferenciada a la que los individuos simplemente se agregan, olvidando el carácter intersubjetivo, situado y negociado de las relaciones sociales que se tejen en su interior.

²³ Mundanía es la traducción que hacemos del concepto de “worldness”, introducido en los estudios sobre ciber mundos por Klastrup (2003), quien lo define como una serie de características distintivas que componen el universo concreto de un ciber mundo.

- *MMORPG* (abreviatura de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*). Son quizás los cibermundos más famosos y estarían encabezados por el popular *World of Warcraft*. Animán a los jugadores a asumir un rol en un mundo temático y a progresar en ese mundo compitiendo con otros jugadores a través de una variedad de misiones. Los *MMORPG* suelen tener una vibrante economía basada en bienes virtuales que pueden ser comprados y vendidos por medio de la propia moneda del ciber mundo. Los temas de los *MMORPG* pueden ir desde la fantasía de inspiración tolkinesca (*World of Warcraft*, *The Lord of the Rings Online*, *Dungeons & Dragons Online*, *Age of Conan*), hasta la ciencia-ficción (*Ultima Online*, *EVE Online*, *Star Wars Galaxies*, *Planetside*), pasando por mundos de piratas, de superhéroes, de terror, etc.

- *Sociales*. Su objetivo principal es permitir la conversación entre los usuarios y son a menudo comparados con chats tridimensionales. La mayoría incluyen bienes virtuales que los usuarios pueden comprar, y algunos permiten a los usuarios crear y personalizar sus propios avatares, espacios y pertenencias. Ejemplos de ciber mundos sociales son *There*, *Onverse*, *Kaneva*, *Lively*, *Vivati*, *IMVU*, *A Tale in the Desert*, etc.

- *Casuales*. Los ciber mundos casuales son muy similares a los sociales con la diferencia de que también se centran en juegos más pequeños y casuales que los usuarios juegan dentro del ciber mundo. Ejemplos de este tipo son los ciber mundos *Habbo Hotel*, *Club Penguin*, *Neopets*, *Dizzyworld*, etc.

- *De creación de contenidos*. Estos ciber mundos son también espacios sociales pero que hacen hincapié en el hecho de que los usuarios son libres para crear el propio contenido del mundo, e incluso venderlo a otros usuarios. Debido a su condición de “mundo generado por los usuarios”, estos ciber mundos -que tienen su origen en el MUD *LambdaMOO*- pueden ser utilizados para una variedad de fines, desde el chat y el juego hasta la educación y el negocio. El ejemplo más famoso de este tipo de ciber mundos es *Second Life*, aunque existen otros como *Active Worlds*, *Multiverse*, *HiPiHi*, etc.

- *Educativos*. El objetivo de estos ciber mundos es educar a sus usuarios acerca de un determinado tema. Muy a menudo estos ciber mundos están dirigidos a niños y ofrecen características similares a los de los ciber mundos casuales. Ejemplos de este tipo son *Whyville*, *Handipoints*, *Jumpstart*, *Kraze*, *MinyanLand*, etc.

- *De marca*. Se trata de ciber mundos creados a partir de una marca real conocida y pueden incluir elementos de otros tipos de ciber mundos. Algunos mundos de este tipo

exigen o incitan al usuario a adquirir un producto real de la marca antes de entrar en ellos. Algunos ejemplos de este tipo son *vMTV*, *Lego Universe*, *Barbie Girls*, *Hello Kitty*, etc.

- *Mundos espejo*. Son cibermundos contruidos para calcar o “reflejar” el mundo real. Se pueden utilizar como mapas en 3D o para promover el turismo. *Twinity*, *Amazing Worlds*, *Geosim*, o *Unype*, serían ejemplos de cibermundos espejo.

- *Centrados en intereses reales*. Estos cibermundos se centran en los intereses de los usuarios en el mundo real, y van desde cibermundos de deportes (*Sportsblox*, *Football Superstars*, *Empire of Sports*), hasta cibermundos de moda (*Digital Dollhouse*, *Stardoll*), de música (*Worlds (DMC)*, *vLES*, *vSide*), etc.

Como ocurre con otro tipo de clasificaciones que pretenden delimitar fenómenos tan complejos,²⁴ esta tipología de cibermundos funciona más en la teoría que en la práctica, ya que a menudo encontramos cibermundos pertenecientes a un tipo determinado pero que pueden incluirse perfectamente en otros. Por ejemplo, *Second Life* es tanto un cibermundo de *creación de contenidos*, como un cibermundo *social* (los residentes socializan y se comunican entre sí), *casual* (ya que sus residentes pueden crear e improvisar juegos casuales en su interior), *educativo* (es conocida la capacidad de *Second Life* para albergar diferentes prácticas educativas), *de marca* (si tenemos en cuenta la presencia virtual de compañías reales que buscan publicitar sus marcas, como por ejemplo *Adidas*, *Nike*, *Toyota*, etc.), *espejo* (ciertas áreas de *Second Life* reflejan lugares del mundo real con una fidelidad más o menos lograda) y *centrado en intereses reales* (sus residentes pueden desarrollar en su interior actividades como el deporte, la moda, la música, etc.).

De la misma forma, un cibermundo como *World of Warcraft* es tanto un *MMORPG* como un cibermundo *social* (los jugadores tienen que socializar y comunicarse entre ellos para avanzar en el juego), *casual* (los jugadores pueden improvisar juegos casuales en los momentos en que no están inmersos en una batalla), y *centrado en intereses reales* (en su interior tienen lugar actividades relacionadas con algunos intereses reales de los jugadores, tales como la música, la danza, o el deporte). Es por todo ello que la anterior clasificación

²⁴ El escritor francés Georges Perec se ha referido en varias ocasiones a las dificultades de establecer clasificaciones de este tipo, en especial en su importante obra *Pensar/Clasificar*: “Mi problema con las clasificaciones es que no son duraderas; apenas pongo orden, dicho orden caduca [...] la abundancia de cosas para ordenar, la casi imposibilidad de distribuirlas según criterios verdaderamente satisfactorios, hacen que a veces no termine nunca, que me conforme con ordenamientos provisorios y precarios, apenas más eficaces que la anarquía inicial” (Perec, 2008b: 171-172).

debe entenderse más como un modelo teórico que práctico, ya que un ciber mundo puede pertenecer a dos o más categorías.

Junto a su clasificación según su objetivo principal, existen otras formas y posibilidades a la hora de clasificar los ciber mundos, como por ejemplo los tipos de ciber mundos *según el modelo de ingresos* (unos ciber mundos requieren pagar una cuota de inscripción —*WoW*—, mientras que otros son gratis y generan ingresos mediante la venta de moneda virtual que puede ser utilizada para comprar bienes virtuales —*Habbo Hotel*— o terreno virtual —*Second Life*—); *según la edad de sus usuarios* (los hay dirigidos a niños —*Club Penguin*, *Whyville*—, a adolescentes —*There*, *Habbo*, *Kaneva*—, y a adultos —*Second Life*—); *según los requerimientos tecnológicos* (aquellos ciber mundos que no requieren de potentes gráficos 3D pueden jugarse en un navegador web estándar instalando un *plugin*,²⁵ mientras que otros con gráficos más complejos requieren de un *hardware* más potente, la instalación de un cliente de *software* independiente, y conexiones de banda ancha); *según los derechos de propiedad intelectual* (*Second Life* es el único ciber mundo hasta la fecha en permitir explícitamente a sus residentes mantener los derechos de propiedad intelectual de sus creaciones, mientras que en el resto todo o parte del contenido pertenece a los dueños del ciber mundo), etc.

A pesar de este tipo de clasificaciones, que pretenden retratar con más o menos exactitud el amplio espectro de ciber mundos disponibles, el mayor énfasis a la hora de diferenciar unos ciber mundos de otros suele hacerse entre aquellos más orientados hacia el combate y la aventura (los *MMORPG* del estilo de *World of Warcraft*, *The Lord of the Rings Online*, etc.) y aquellos otros que privilegian la socialización de los usuarios y su carácter abierto, creativo, y no orientado hacia objetivos concretos, como encontramos en ciber mundos como *Second Life*, *There*, o *Kaneva*. Para resumir, se habla de ciber mundos de *aventuras* y de ciber mundos *sociales*, una clasificación que se remonta a los tiempos de los primeros ciber mundos textuales, es decir, a tiempos de los MUDs. Nuevamente, esta diferenciación es en gran medida artificial ya que algunos ciber mundos pueden contener elementos tanto de estilo *social* como de *aventuras*. Sin embargo, como señala Reid (2003: 152), dichos términos los utilizan profusamente los usuarios de los ciber mundos y señalan “la distinción clave que realizan los usuarios entre los estilos de cada sistema y la interacción social que suponen”.

Aunque hablaremos de ellos con mayor profundidad en el tema de ciber comunidades, señalaremos brevemente que la diferencia principal entre ambos tipos

²⁵ Un *plugin* o *plug-in* es una aplicación informática que añade funcionalidades específicas a un programa principal.

es que los cibermundos de *aventuras* son más jerárquicos y estrictos que los *sociales*, y cuentan necesariamente con una temática de aventuras, combate y lucha que los cibermundos *sociales* no tienen, al ser estos últimos espacios más abiertos en los que los usuarios pueden hacer presumiblemente lo que quieran. Así mismo, mientras que en los cibermundos de *aventuras* la propia mecánica del mundo impone la colaboración entre usuarios como un elemento importante de supervivencia (los usuarios se necesitan mutuamente para avanzar, acumular puntos y alcanzar ciertos privilegios), en los cibermundos *sociales* los usuarios no tienen por qué luchar por obtener puntos y privilegios ya que no existe un sistema de niveles y puntuación de estas características. En estos mundos, no hay un elemento de juego tan claro y controlado como en los de *aventuras*, o es un tipo de juego más abierto, libre y espontáneo. En este sentido, algunos autores recurren a la conocida distinción entre *ludus* y *paidea* realizada por Roger Caillois (1986), y hablan de cibermundos *ludus* y cibermundos *paidea* (Pearce, 2009), así como de videojuegos *ludus* y videojuegos *paidea* (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008).

Recordemos que para Caillois el juego tiene dos formas de manifestarse: el juego formal, normado (*ludus*) y el juego libre, espontáneo (*paidea*). Caillois traza esta división para explicar el paso de la espontaneidad (*paidea*) al control (*ludus*), destacando así el carácter cultural del juego. El extremo *paidea* carece de convencionalismos, es en sí mismo la espontaneidad, la potencia primaria de improvisación y alegría, capaz de inventar e improvisar formas; mientras que el extremo *ludus* se presenta como la organización y el control a ese impulso primitivo, a esa manifestación espontánea, feliz e inmediata que es el instinto de juego, es decir, la *paidea*. La distinción que traza Caillois entre *ludus* y *paidea* es similar a la observación de Duvignaud (1982) con respecto a la diferencia que establece el idioma inglés entre *game* y *play*, es decir, entre el juego organizado, con reglas (*game*), y el juego desorganizado, sin reglas (*play*), una diferenciación que no existe en el idioma español ni en otros como el alemán, el holandés, etc.

En el contexto de los cibermundos, aquellos situados en el extremo *ludus* presentan una estructura formal de objetivos y una serie de obstáculos que el jugador tiene que superar para satisfacer esos objetivos: serían los cibermundos de *aventuras*. Por el contrario, aquellos cibermundos situados en el extremo *paidea* proveen a los participantes una amplia gama de actividades y opciones para la interacción social, no tienen un objetivo prefijado, y permiten la improvisación y el juego libre y creativo, así como la creación de contenido generado por el usuario. Estos espacios se conocen por varios nombres que pretenden desmarcarse de su contraparte normativa (*ludus*, *game*), tales como: cibermundos *sociales*, como acabamos de ver, o también “metaversos”, “sandboxes”, “no basados en objetivos”, MMOWs (Massively Multiplayer Online Worlds) frente a MMOGs (Massively Multiplayer Online Games), etc. Ejemplos de cibermundos *paidea* serían *Second*

Life, There, Active Worlds, Habbo Hotel, etc.; y ejemplos de cibermundos *ludus* serían *World of Warcraft, EverQuest, Ultima Online, EVE Online*, etc.

Sin embargo, al igual que las anteriores, esta clasificación no está exenta de problemas. Así, dado que muchos de los cibermundos *paidea* generalmente incluyen opciones para la creación de contenido por parte de los usuarios, estos pueden construir juegos formales en su interior, como han hecho muchos residentes de *Second Life*, aunque la ausencia de un objetivo general dentro de ellos impide considerarlos cibermundos en su sentido normativo de *ludus* y *game*. De igual forma, dado que muchos cibermundos *ludus* cuentan también con periodos de relajación entre batalla y batalla en los que los jugadores pueden socializar y conversar, surgen actividades de juego libres y espontáneas, apartadas de los objetivos generales del cibermundo, como pueden ser danzas y otras actividades improvisadas en mundos como *World of Warcraft*, y que sirven para fomentar lazos entre las cibercomunidades más allá de su interacción en las fases de estrategia y combate, como han puesto de manifiesto las investigaciones de Bonnie Nardi (2006, 2010) sobre este cibermundo. Sin embargo, como en el caso anterior, el hecho de que estos cibermundos estén tan orientados hacia el juego formal, el combate y el logro de un objetivo final impide que podamos referirnos a ellos como cibermundos *paidea*.

Lo mismo ocurre en varios videojuegos modernos, los cuales permiten al jugador elegir entre completar su objetivo o simplemente vagar dentro del mundo de juego de una forma libre y espontánea. Un ejemplo paradigmático en este sentido sería la popular y controvertida serie de videojuegos *Grand Theft Auto (GTA)*, la cual suele citarse como ejemplo de videojuego “sandbox” (un término utilizado también para hablar de *Second Life*), donde el jugador puede ignorar o desactivar los objetivos del juego y dedicarse a explorar libremente el espacio que éste ofrece. Otro ejemplo de este tipo es el popular *Little Big Planet*, que si bien presenta una serie de niveles prediseñados que el jugador tiene que completar (*ludus, game*), enfatiza al mismo tiempo la exploración libre y la creación de objetos y niveles totalmente nuevos que el jugador puede compartir y publicarlos en línea para que el resto pueda jugarlos libremente (*paidea, play*), tal y como pone de manifiesto la siguiente publicidad del videojuego para PSP: “Disfruta de nuevos niveles cada vez que te conectes a Internet”.



FIGURA 1. Portada del videojuego *Little Big Planet* [Fuente: PSP].

Por lo tanto, si bien la distinción entre *ludus* y *paidea* nos parece en cierto modo útil (y por ende, la de *game* y *play*), ya que nos permite apreciar tanto las intenciones de los diseñadores como las prácticas de juego desarrolladas por los propios usuarios, pensamos que sería más acertado hablar de momentos *ludus* y momentos *paidea* dentro de un determinado ciber mundo (y videojuego), más que de ciber mundos *ludus* y ciber mundos *paidea*. De hecho, desde el momento en que un ciber mundo tiene reglas -y todos las tienen, ya que están basados en *software*-, pertenecen al extremo *ludus*; pero también, desde el momento en que esas reglas se pueden subvertir a partir de múltiples formas creativas y espontáneas, pertenecen al extremo *paidea*. Sin embargo, por razones pragmáticas, este tipo de precisiones terminológicas no siempre son posibles, y es por eso que seguimos manejando distinciones binarias para diferenciar entre ciber mundos de *aventuras*, orientados hacia el juego formal, el combate y el logro de objetivos (con *World of Warcraft* como paradigma), y ciber mundos *sociales*, más orientados hacia el juego libre, espontáneo y creativo, y a la creación de contenidos generados por los usuarios (con *Second Life* como paradigma de este segundo tipo).

Esta última clasificación entre cibermundos *ludus* y cibermundos *paidea* nos conduce a una de las cuestiones más controvertidas en torno a la investigación sobre cibermundos, la de si se realmente se tratan de videojuegos.

2.4. ¿Cibermundos o videojuegos?

Una de las principales preguntas que solemos hacernos en relación a los cibermundos es si se trata o no de videojuegos. Aunque las historias de los cibermundos y los videojuegos se superponen, como veremos más adelante, son muchos los diseñadores y académicos que insisten en que no son la misma cosa. La principal diferencia, según autores como Curtis (1992), es que los cibermundos, a diferencia de la mayoría de videojuegos, no tienen un objetivo concreto claro, no tienen un comienzo y un final, no tienen un sistema de puntuación y no cuentan con nociones como “ganar” y “éxito”. En esencia, los cibermundos no son reducibles a videojuegos, aunque se inspiraran profundamente en ellos (Bartle, 2004). MUD1, el primer cibermundo como tal, se inspiró en un videojuego existente, *Adventure*, una ficción interactiva basada en texto y ambientada en un mundo de fantasía. MUD1 tomó la interfaz textual de *Adventure* y su temática de aventuras incorporando la novedad de que varios jugadores intervinieran a la vez en un entorno *persistente* y *masivo*. Estas dos características son las que nos permiten hablar propiamente de cibermundos y se derivan de la invención de Internet y la posibilidad de conectar a varios jugadores a la vez reunidos en un mismo entorno que, debido a su carácter persistente y masivo, recibe el nombre de “mundo”. De hecho, el concepto de *multiplicidad* (la característica *populoso* en la clasificación de Pearce) es fundamental para poder hablar de cibermundos, y así aparece reflejado en nombres como MUD (multi-user dungeon), MUSH (multi-user shared habitat), MOO (MUD Object oriented), MUCK (multi-user chat kingdom), etc. Cuando en estos acrónimos aparece la palabra “game” quiere decir que estamos ante un cibermundo basado fundamentalmente en el juego, como por ejemplo en MMORPGs (massively multiple online role-playing games), o MMOGs (massively multiple online games), cuyos ejemplos paradigmáticos serían títulos como *World of Warcraft* o *EverQuest*. En casos como *Second Life*, *There* o *Habbo* no se especifica esta idea de multiplicidad y se habla únicamente de cibermundos sociales, donde “sociales” es muchas veces sinónimo de no orientado hacia el juego, la aventura o el combate, sino hacia la conversación, la creación y la socialización.

Si observamos los usos que hacen los usuarios de todos estos espacios observamos algunas cuestiones interesantes. Por ejemplo, que desde sus mismos orígenes los participantes creaban juegos dentro de los cibermundos, aunque éstos no tuvieran un componente o temática de juego específica. Así, en los primeros MUDs, los usuarios

utilizaban los caracteres del teclado para jugar a juegos clásicos como el Scrabble, el backgammon, el Monopoly, o el ajedrez (Curtis, 1992; Rosenberg, 1992). Esta *inclinación lúdica* de muchos usuarios de los cibermundos llega hasta día de hoy, ya que en cibermundos sociales como *Second Life* o *There* son muchas las comunidades de usuarios que crean sus propios juegos y reglas dentro de sus parcelas de terreno, aún sin ser cibermundos específicos de juego. Por ejemplo, en *Second Life* encontramos numerosas comunidades dedicadas a los juegos de rol al estilo de los populares MMORPGs, con la única diferencia de estar creados por sus usuarios y no por una compañía o diseñador en concreto. También en *Second Life*, al ser este un ciber mundo donde sus residentes pueden crear cualquier cosa, ha habido usuarios que han creado interesantes variaciones de juegos conocidos, como por ejemplo el “primtionary”, una variante del popular Pictionary, o “Tringo”, una combinación del popular videojuego *Tetris* y del *Bingo* que es muy popular en este ciber mundo, hasta el punto de que su creador, Kermit Quirk, vendió los derechos del juego a *Game Boy Advance* y su nombre es otro de los que suelen citarse por haber alcanzado el éxito en *Second Life* gracias a este videojuego de creación propia elaborado y practicado en un mundo que se suele caracterizar como no pensado para el juego.²⁶



FIGURA 2. Tringo en su versión inicial creada y jugada dentro de *Second Life* y en su versión posterior para *Game Boy* [Fuente: Linden Lab/Nintendo].

²⁶ El éxito de Kermit Quirk y de *Tringo* no hubiera sido posible si *Second Life* no hubiera decidido otorgar plenos derechos de propiedad intelectual a las creaciones de sus residentes. De hecho, *Tringo* fue uno de los primeros y más celebrados casos en beneficiarse de esta política al ser vendido a una compañía real por más de 10.000 dólares, y sin que *Second Life* obtuviera beneficio alguno más allá de toda la publicidad que supuso este caso (Malaby, 2009).

El que un ciber mundo sea considerado como “juego” o no debe entenderse más de una manera contextual por los propios usos y significados que los usuarios le otorgan al espacio en el que se encuentran, que a partir de una delimitación teórica específica. Esto es, en ciertos momentos y espacios puede actuar como “juego” y en otros como “mundo”, dependiendo del significado que le atribuyan sus participantes. Como señalaba un residente de *Second Life*, *Tringo* “no es sólo un juego; es un lugar para conocer gente” (Boellstorff, 2008: 182). Así mismo, no es difícil encontrar gente que se refiere a ciber mundos sociales como *Second Life* o *There* como “juegos” más que como “mundos virtuales” o “ciber mundos”; o por el contrario, jugadores de *World of Warcraft* o *EverQuest* que se refieran a estos títulos no como “juegos” sino como “mundos” u “hogares”.

En relación a este último caso, lo que la gente hace en los llamados MMORPGs, MMOGs, o ciber mundos de “aventuras” o de “combate” como *World of Warcraft* o *EverQuest*, no es únicamente jugar a destruir a los demás y competir por alcanzar la máxima puntuación y altos niveles de experiencia, sino que también llevan a cabo actividades relacionadas con la interacción social que también forman una parte importante de su ser y estar en el ciber mundo: conversar, pasar el rato juntos, escuchar música, bailar, etc., elementos todos ellos ajenos a la lógica de la puntuación y el éxito derivado de los juegos de lucha. Como señala Taylor (2006: 28) con respecto al ciber mundo *EverQuest*, si bien hay en él muchas características de juego (cazar monstruos, realizar misiones, hacer progresar al personaje, y competir con otros jugadores), por otro lado, “no hay un ganador. No hay una línea de meta obvia, ningún punto de finalización, donde quede claro que el juego ha sido ganado”. Además, el hecho de que muchos jugadores continúen en el ciber mundo después incluso de haber alcanzado los niveles más altos (que los desarrolladores siempre aumentan mediante las denominadas “expansiones”) son un testimonio de la forma en que los ciber mundos no son compatibles con el cierre, a diferencia de la mayoría de videojuegos, que suelen contar con un principio y un final claros. Como indica Taylor, el propio lema de *EverQuest*, “*Está en nuestro mundo ahora*”, es bastante significativo en este sentido, puesto que evoca la sensación de que lo que haces en *EverQuest* y en la mayoría de ciber mundos por el estilo es sumergirte en un nuevo espacio, en un nuevo “mundo”.

Así mismo, si bien los ciber mundos sociales como *Second Life* o *There* no están pensados para el desarrollo de valores como el éxito, el poder o el estatus (elementos más ligados a los ciber mundos de aventuras y su mayor énfasis en el juego), no es raro que en las propias dinámicas sociales que tienen lugar en su interior se desarrollen estos elementos y se creen personalidades con más poder, éxito y estatus que otras, dando lugar a un *sistema meritocrático* muy similar al que encontramos en los ciber mundos de aventuras. Como señala Reid (2003), en los ciber mundos de aventuras cada usuario es, por definición, parte de un sistema en el que sus esfuerzos se dirigen hacia la adquisición de mayor riqueza y

poder, elementos indispensables para poder avanzar de nivel y hacer progresar a nuestro personaje, mientras que en los cibermundos sociales, la propia mecánica del mundo no exige que los usuarios inviertan su tiempo buscando beneficios materiales, aunque muchos usuarios tienden a formar jerarquías alternativas basadas en la atención y el reconocimiento. Mientras que en los cibermundos de aventuras los usuarios conocidos alcanzan la fama tras haber conseguido altos niveles de conocimiento en el universo del juego, en los sociales los usuarios llegan a dicho estatus por implicarse en actividades sociales, crear entornos interesantes que visitan muchos usuarios y que recomiendan a otros para que los visiten. De hecho, en algunos cibermundos sociales esta jerarquía social se ha incluido con el tiempo en la propia mecánica del mundo como una vía alternativa de reconocimiento oficial de estatus. Por ejemplo, existen “medallas de ayudante oficial” (*Official Helper’s Badge*) que los usuarios pueden obtener como reconocimiento oficial de su importancia social no muy diferentes a otros objetos y condecoraciones que los usuarios de los cibermundos aventuras obtienen haciendo progresar a sus personajes mediante la lucha y el combate.

Por último, con el *giro visual* de los cibermundos textuales a los cibermundos gráficos el aspecto de éstos se tornó muy similar al de los modernos videojuegos, y desde entonces la evolución técnica de ambos ha ido pareja, en especial en cuestiones como la tridimensionalidad y el fotorrealismo: igual de espectaculares son en este sentido las imágenes de cibermundos como *World of Warcraft* que los gráficos de videojuegos como *Halo*. Como señala Chatfield (2012), una vez que la idea de avatar empezó a salir del simple icono bidimensional de los primeros foros y chats para pasar a las tres dimensiones, se estableció una sinergia natural entre el campo ya afianzado de los videojuegos y el de los cibermundos, que dejaron de ser salas de chat multitudinarias con avatares bidimensionales a convertirse en espacios visuales complejos al modo de los modernos videojuegos. Así mismo, características más específicas de los cibermundos como son, por ejemplo, la customización de avatares, han influido notablemente en los videojuegos más recientes, los cuales incluyen cada vez más personajes susceptibles de adaptarlo casi todo, desde el peso y la altura hasta el color del pelo, la ropa y los accesorios.

Todos estos matices hacen que los límites entre cibermundos y videojuegos sean cada vez más tenues, en especial si hablamos de los modernos videojuegos *online*, los cuales permiten que varios jugadores se conecten al mismo tiempo para jugar al mismo juego. Si hay algo que diferencia a cibermundos y videojuegos no es ya su *multiplicidad* (cada vez son más los videojuegos multiusuario), sino el carácter *persistente* de los primeros y el hecho de que esta persistencia haga que los cibermundos se desarrollen independientemente de nuestra presencia en él, es decir, que permanezcan siempre “encendidos”, algo que los videojuegos no comparten. También su condición de mundo *habitable*, esto es, el hecho de

que podemos habitar y vivir dentro de ellos, de sumergirnos en un nuevo mundo que siempre está en “expansión” y que, a diferencia de la mayoría de videojuegos, no cuenta con un cierre o un final explícitos, convirtiéndose así en espacios en gran medida *infinitos*, algo que también los diferencia de la finitud propia de los videojuegos, cuyos títulos jugamos fundamentalmente para terminarlos y poder pasar a otros.

A pesar de estos intentos por diferenciar cibermundos y videojuegos, si seguimos ahondando en la cuestión encontramos nuevas revelaciones que impiden una separación clara de ambos conceptos. Por ejemplo, *Second Life*, el cibermundo que más veces suele citarse como ejemplo de mundo no orientado hacia el juego, no sólo genera prácticas de juego en su interior por parte de los propios residentes, como hemos visto, sino que la mayoría de sus empleados tienen un *background* relacionado con videojuegos, como ha puesto de manifiesto la etnografía de Malaby (2009) en el interior de la compañía responsable de este cibermundo, Linden Lab. De hecho, según las informaciones de Malaby, siempre ha habido un continuo interés alrededor de la compañía en hacer *Second Life* más atractivo a los jugadores tradicionales de videojuegos.²⁷ De hecho, como veremos en el apartado sobre *Second Life*, la compañía ha terminado incorporando zonas especialmente dedicadas al juego *online*, denominadas *Linden Realms*, y que están destinadas a aquellos usuarios con un perfil de jugador tradicional (conocidos en la industria de los videojuegos como “gamers” o “hardcore gamers”). Así mismo, en fechas recientes la compañía ha dejado de centrarse únicamente en la gestión de *Second Life*, su único producto hasta la fecha, para convertirse también en desarrolladora de videojuegos, habiendo anunciado sus cuatro primeros títulos en octubre de 2012: *Patterns*, *Creatoverse*, *Versu* y *Dio*.

Por lo tanto, toda separación clara entre videojuegos y cibermundos parece condenada al fracaso, no sólo por la estrecha similitud entre ambos medios, sino porque muchas veces los propios usuarios, diseñadores e investigadores las entremezclan en sus discursos, aunque haya otros que opten por separarlos (Curtis, 1992; Bartle, 2004). Muchos autores toman las teorías y métodos de los llamados *game studies* para explicar los cibermundos, ya que muchas veces son vistos por aquellos que participan en ellos como “juegos”, o teniendo el juego como su principal modo de sociabilidad (Taylor, 2006). Pearce (2009) habla en este sentido de “comunidades de juego”, esto es, comunidades formadas en torno al juego en plataformas digitales (videojuegos, cibermundos, etc.) como principal actividad y como medio que mantiene unida a la comunidad. La misma autora habla también de “ecosistemas de juego” y de “campo de juego global” (*global playground*) en un

²⁷ Esta visión de *Second Life* por parte de algunos de los empleados de Linden Lab contrasta con la imagen principal del cibermundo transmitida por su fundador, Philip Rosedale: “No estoy construyendo un juego. Estoy construyendo un nuevo país” (Terdman, 2004).

guiño a la famosa “aldea global” de McLuhan, englobando todos estos conceptos bajo su idea de “ludiesfera”, esto es, el conjunto de espacios digitales de juego que encontramos en Internet. El concepto de “ludiesfera” de Pearce es similar a ideas como la “era del juego” (*the gaming age*), de Boellstorff (2008), según la cual, así como vivimos en la llamada “era de la información” (*the information age*), también lo hacemos cada vez más en una nueva “era del juego” donde este concepto y sus ideas asociadas pueden servirnos como metáforas maestras para describir una amplia gama de actividades y relaciones sociales contemporáneas.

Todo esto hace que, como decimos, las teoría y métodos de los *game studies* sean especialmente relevantes para el análisis de los cibermundos, aún reconociendo que no pueden explicarlos en su totalidad (Boellstorff, 2008). Por ejemplo, las teorías de Johan Huizinga, considerado el padre de la *ludología* (un término utilizado para describir el estudio formal de los videojuegos),²⁸ y de Roger Caillois, han sido ampliamente citadas tanto en los estudios sobre videojuegos como en los de cibermundos, junto al trabajo de otros autores que en algún momento se han interesado por el estudio del juego, tales como Jean Piaget, Donald Winnicott, Gregory Bateson, Brian-Sutton-Smith, Victor Turner, Ludwig Wittgenstein, Marshall McLuhan, etc. Huizinga (2000) definió el juego como una *actividad libre*, que consiste en *escaparse de la vida corriente* hacia una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia, y que se juega dentro de *determinados límites de tiempo y de espacio*. Basándose en estas premisas, Caillois (1986) definió seis características principales del juego: es una actividad *libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia*, y definió cuatro tipos principales de juego: *agón* (competencia), *alea* (suerte), *mimicry* (simulacro), e *ilinx* (vértigo), así como dos tipos de comportamientos de juego, *paidea* y *ludus*, a los que ya hemos hecho referencia en el apartado anterior.

El juego, según Huizinga, tiene la capacidad de generar un “círculo mágico”, un mundo temporario cercado, separado, del mundo habitual en base a determinadas reglas. No es difícil extrapolar esta definición a los cibermundos actuales, sobre todo observando sus similitudes con el concepto de lo “virtual”, que también presupone la idea de un mundo

²⁸ El término *ludología*, una fusión del latín *ludus* (juego) y del griego *logos* (razonamiento), es junto con la *narratología* uno de los principales enfoques teóricos sobre los videojuegos. A diferencia de los *narratólogos*, que estudian los videojuegos desde el punto de vista de la narración, sus personajes, trama, tiempo y espacio, los *ludólogos* se centran en el componente lúdico de los videojuegos, en sus aspectos más sistémicos y formales, más *intrínsecos*, negando que los videojuegos puedan ser entendidos a través de teorías derivadas de la narrativa. Para un resumen de la discusión entre *ludólogos* y *narratólogos* en el campo de los videojuegos véase Juul (2001) y Frasca (2003).

separado del mundo “real”.²⁹ La metáfora del “círculo mágico” de Huizinga ha sido muy citada en la literatura sobre videojuegos y cibermundos pero no tanto para respaldarla, que también, sino para observar los modos en que el círculo mágico se rompe. Por ejemplo, el que los jugadores de *World of Warcraft* o los residentes de *Second Life* decidan conocerse en el mundo “real”, o el que decidamos canjear nuestro dinero “virtual” por dinero “real”, o utilizar nuestro dinero “real” para comprar objetos y personajes “virtuales”, como se hace en portales como *eBay*, son momentos en los que el círculo mágico se rompe y los límites entre lo que es “juego” y lo que no, o lo que es “virtual” y lo que no, se ponen en entredicho. La idea del “juego” (y de lo “virtual”) como un “mundo aparte”, ha sido cuestionada por autores como Catsronova (2005), quien prefiere hablar de lo que él denomina “círculo casi-mágico” como algo más parecido a una “membrana” que a una frontera impermeable en el sentido que le daba Huizinga. Según esta visión, tanto los videojuegos como los cibermundos no son esferas separadas de la realidad sino que forman una parte más de ésta y tienen consecuencias en el mundo “real”: requieren tiempo, afectan a nuestro estado de ánimo, a nuestro comportamiento, comunican ideas y valores, etc. Todos estos factores desmienten el mito de que el “círculo mágico” separa claramente el mundo del juego del mundo exterior, aunque el concepto se sigue empleando en la literatura especializada, sobre todo desde perspectivas más formalistas relacionadas con el diseño y la programación (Salen y Zimmerman, 2004).

El hecho de que el juego no existe ni puede existir dentro de un imperturbable “círculo mágico” queda demostrado por el mismo hecho de que el jugador siempre está inmerso en relaciones dinámicas de tensión con otras actividades mientras juega: el juego está vinculado con las propias demandas del cuerpo (el jugador debe parar de jugar para comer, beber, ir al baño, etc.), así como con las demandas de otras personas dentro de su ambiente social “real” (las demandas de nuestra familia, amigos, pareja, etc.). En los cibermundos, los propios usuarios desarrollan un vocabulario específico para señalar estas cuestiones que “rompen” la ilusión del “círculo mágico”, esto es, que nos “sacan” de nuestra inmersión en él. Por ejemplo, los usuarios de *World of Warcraft* estudiados por Nardi (2010), teclean “bio” en la línea de chat del cibermundo para señalar que necesitan salirse un momento de él para satisfacer sus necesidades fisiológicas. En otros momentos, teclean “novia cabreada” (*gf [girlfriend] pissed*), “movida” o “bronca” con el cónyuge (*spousal aggro*) o “movida” con la familia (*family aggro*), para señalar que tienen que desconectarse

²⁹ Tanto Huizinga como Caillois señalan el carácter ficticio e irreal del juego, señalando que éste no es la vida “corriente” o la vida “propiaamente dicha” (Huizinga), sino una “realidad secundaria” o una “franca irrealdad” (Caillois) que implica el esfuerzo de “hacer como si”: “En este ‘como si’ del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma opuesto a lo que va en serio, que parece ser algo primario” (Huizinga, 2000: 21), críticas todas ellas que comparte con la noción de lo “virtual”.

debido a cuestiones sentimentales o familiares. Como matiza Nardi, el uso del término “*aggro*” en este contexto es significativo puesto que es el término utilizado por la propia mecánica de *World of Warcraft* para indicar que los monstruos están enojados, de manera que los usuarios resignifican esta palabra para trasladarlo a la bronca o enfado “real” de sus familiares.

El empleo de teorías propias de los *game studies* (como el concepto de “círculo mágico” que acabamos de analizar) para explicar ciertos aspectos de los cibermundos, complica aún más la distinción entre éstos y los videojuegos. Si bien existen ciertas diferencias entre ambos, sobre todo en relación al carácter *persistente*, *habitable* y en gran medida *infinito* de los cibermundos, en la práctica son muchos los estudiosos, diseñadores y usuarios que entremezclan los términos o los tratan muchas veces como sinónimos, sobre todo a raíz de la generalización de los videojuegos *online*. La gran complejidad de los cibermundos y su relativa novedad como objeto de estudio hace que el vocabulario existente para designarlos sea enorme y se mezcle muchas veces con el vocabulario de los videojuegos: cibermundos de aventuras, cibermundos sociales, metaversos, videojuegos masivos en línea, MMORPGs, MMOGs, MMOWs, sandboxes, etc. Esta complejidad se manifiesta también en los propios usos y significados que le otorgan sus participantes, así como aquellos que intentan imponer sus diseñadores: por ejemplo, el empleo del término “residente” en *Second Life* frente a otros como “jugador” o “usuario”, que los participantes prefieren en muchas ocasiones, dependiendo del contexto en el que se encuentren. Así pues, los usos, significados y vocabularios de aquellos que se introducen en los cibermundos variarán de acuerdo con los conocimientos e intereses de cada uno, y nuestra labor como investigadores, y más concretamente como etnógrafos, es atender a los distintos usos contextuales por parte de aquellos que pueblan y dotan de significado a estos mundos digitales en red en sus interacciones cotidianas.

2.5. ¿Quién juega a los cibermundos? Más allá de los estereotipos

La mayoría de los estudios dedicados a los videojuegos coinciden en señalar que su uso es mucho más habitual entre los hombres que entre las mujeres. Igualmente, la imagen general que tenemos de los usuarios de cibermundos como *World of Warcraft* y otros orientados hacia el juego y la competición es la de chicos y hombres encerrados en su habitación y conectados a su ordenador. A pesar de que existen estadísticas que muestran que las chicas y mujeres también juegan a estos productos, la imagen popular sigue siendo que se trata de cosas de hombres y que las mujeres no están interesadas en este tipo de entretenimiento.

El problema es mucho mayor que el de los videojuegos y los cibermundos, pues existe la percepción popular de que las chicas y las mujeres tienen un conocimiento y una pericia tecnológica menor que los chicos y los hombres, y de que muchas son incluso tecnofóbicas. El mundo de la tecnología y la informática es un mundo fuertemente asociado a los hombres, en correspondencia con la visión del mundo tecnológico como perteneciente al “dominio masculino de las matemáticas, la ciencia, la electrónica y la mecánica” (Jones, 1986). En el campo de la Ciencia y la Tecnología, tanto en Estados Unidos como en Europa, la mujer aparece mejor representada en áreas relacionadas con las ciencias de la vida (como la biología) o del medio ambiente (como la ingeniería medioambiental) que en ciencias físicas, ingeniería y tecnología.³⁰ Los medios de comunicación también se han encargado de transmitir esta división de género a partir de discursos e imágenes tipificadas (o “marcadas”) que muestran al hombre en una posición de independencia, racionalidad y dominio tecnológico frente a una mujer delicada que lo observa con felicidad y admiración mientras realiza sus labores domésticas, tal y como puede apreciarse en el siguiente anuncio publicitario de la marca *Apple* en los años 70.

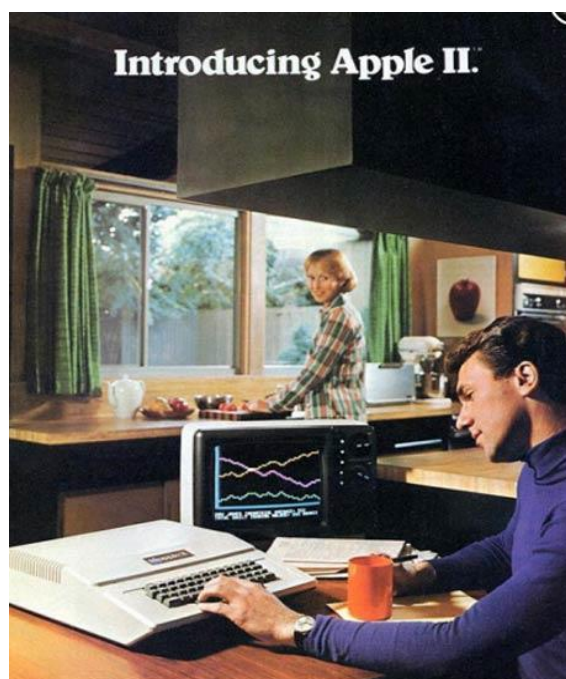


FIGURA 3. Publicidad del *Apple II* [Fuente: Byte, Agosto de 1977].

³⁰ Estos datos pueden consultarse en la página web del proyecto Gendered Innovations: <http://genderedinnovations.stanford.edu/institutions/disparities.html> [Fecha de consulta: 01/12/2012].

Tal y como muestra este anuncio, la construcción simbólica de los géneros en relación con el acceso y uso tecnológicos aparece ya social y culturalmente tipificada en los primeros años de la difusión informática, en un ordenador tan temprano como fue el *Apple II*. La denominada revolución informática nace, pues, con unos estereotipos de género claramente articulados en los que se mantiene una imagen de la mujer a partir de sus roles más tradicionales (el amor, el hogar, el confort, la dependencia, la sumisión, etc.), roles ya presentes en otros textos massmediáticos como el cine, la prensa, la televisión o la publicidad y que llevarían a la investigadora norteamericana Guy Tuchman (1981) a hablar de una verdadera “aniquilación simbólica de la mujer”, refiriéndose al modo en que los medios masivos representan a las mujeres. Por lo tanto, los textos, imágenes y discursos relacionados con el mundo informático -como el anuncio que nos sirve de ejemplo- no harían más que continuar o expandir el paradigma de la construcción dicotómica de los géneros que vehicula nuestra cultura (la llamada “*tiranía del género*”) y que los medios de comunicación siguen transmitiendo de forma generalizada.

Todo ello ha contribuido a la pervivencia de dos mitos con respecto a la mujer y la tecnología: 1) que las mujeres tienen poca relación con la tecnología, y 2) que las mujeres tienen miedo a la tecnología. Incluso cuando ha quedado demostrada la importancia de la mujer en la historia de la tecnología -como podemos ver en el estudio de Sadie Plant (1997) sobre Ada Lovelace-, las actividades realizadas por mujeres, con independencia de su complejidad, tienden a considerarse poco relevantes desde el punto de vista tecnológico, y “las chicas y las mujeres no disfrutaban del mismo acceso que los chicos y hombres” (Kramarae, 2003: 123). Como señala Faith Wilding:

Si es cierto, como argumenta Sadie Plant, que “las mujeres no sólo han tenido un papel menor que representar en el surgimiento de las máquinas digitales..., las mujeres han sido las simuladoras, ensambladoras y programadoras de las máquinas digitales” (Plant, 1997: 37) entonces, ¿por qué hay tan pocas mujeres en posiciones visibles de liderazgo en el mundo electrónico? ¿Por qué son las mujeres un porcentaje ínfimo de los programadores, diseñadores de software, analistas de sistemas y hackers, mientras que son la mayoría de trabajadores de teletipos, ensambladores e instaladores de chips y teleoperadores no calificados que mantienen en operación los datos globales y los bancos de datos? ¿Por qué es aún la percepción popular que las mujeres son tecnofóbicas? Tristemente, la lección de Ada Lovelace es que aunque las mujeres han hecho contribuciones importantes a la invención de las computadoras y la programación informática, esto no ha cambiado la percepción —o la realidad— de la condición de las mujeres en las nuevas tecnologías (Wilding, 2004: 144).

En este sentido, son varios los estudios que apuntan a que los usos de las nuevas tecnologías, a pesar de ser descritas y anunciadas en los medios de comunicación y en las empresas y corporaciones relacionadas con su investigación y desarrollo como igualmente aplicables, deseables y valiosas para todo el mundo, aún no han acarreado cambios fundamentales en las relaciones entre hombres y mujeres, ya que si observamos los programas y las discusiones de las tecnologías informáticas,

las mujeres están en una posición tan básica como la que han ocupado en el resto de creaciones tecnológicas masculinas, no como artífices principales de las discusiones sino principalmente como utilitarias de herramientas o conceptos que han sido creados por los hombres (Kramarae, 2003: 122).

El mundo de los videojuegos y los cibermundos proviene del terreno tecnológico e informático. A pesar de que hay desarrolladoras de videojuegos de reconocido prestigio (como Brenda Laurel o Roberta Williams), los hombres siguen siendo la mayoría en esta industria, tanto en el extremo de la producción como en el del consumo, ya que los productos son dirigidos principalmente a una audiencia masculina (Egenfeldt Nielsen *et al.*, 2008). Los primeros desarrolladores de videojuegos y los primeros jugadores fueron principalmente hombres, en particular informáticos, ingenieros y los estudiantes que los acompañaban en sus experimentos. Esto no significa que el público femenino no disfrute de los videojuegos: en Estados Unidos, se estima que un 39% de los jugadores son mujeres, en Europa el porcentaje es del 25%, y en Japón del 36% (Krotoski, 2004).

El reconocimiento de la existencia de este nicho de audiencia ha llevado a la industria a desarrollar ciertas estrategias a lo largo del tiempo con el fin de mantener, atraer o impulsar el consumo de videojuegos entre mujeres. Ya desde los primeros años del medio se desarrolló una versión femenina del popular videojuego *Pac-Man*. La protagonista, bautizada como *Ms. Pac-Man*, tenía una forma idéntica a la del original masculino con la diferencia de que incorporaba “atributos” femeninos como un lazo rosa en la cabeza, labios pintados y en ocasiones un lunar y pestañas resaltadas.

En los años 90, se produjo una bifurcación de los juegos a partir de la división estereotipada de género en los colores “azul” (masculino) y “rosa” (femenino). Había, así, videojuegos “azules” dirigidos a niños y relacionados con el combate y el deporte, y videojuegos “rosas” dirigidos a las niñas a partir de temas como la moda, la belleza y la cosmética. Sin embargo, se ha demostrado que la división de los videojuegos en “azules” y “rosas” tiende a reforzar más que a eliminar los estereotipos de género tradicionales, e incluso contribuye a exagerarlos, aunque sea de forma indirecta. Este tipo de videojuegos

dirigidos específicamente al público femenino fueron un fracaso comercial, a excepción de *Barbie Fashion Designer*, cuyo éxito debe entenderse dentro de la franquicia de la que forma parte y porque estimulaba prácticas como el diseño y la creación. Este proceso de *feminización videolúdica* es incluso forzado en algunos casos. Por ejemplo, en el caso ya comentado de *Ms. Pac-Man*, el videojuego original cuyo personaje era masculino ya había alcanzado un notable éxito entre el sexo femenino. El propio diseñador del juego, Toru Iwatani, tenía en mente una audiencia femenina a la hora de diseñar el juego. Como él mismo señala, “utilicé cuatro colores diferentes, principalmente para que les gustase a las mujeres jugadoras. Pensé que les gustarían los colores bonitos” (citado en Tejeiro y Pelegrina, 2003: 73). Otros juegos considerados de “género neutro” como *Tetris*, *Myst* o *Frogger* también han disfrutado de una buena acogida por parte del público femenino sin necesidad de feminizarlos mediante atributos de género tipificados o “marcados” como el lazo, los labios pintados o las pestañas de *Ms. Pac-Man*, o los diseños “rosas” de ciertos juegos y consolas.

A partir de investigaciones y observaciones propias y del estudio del trabajo de otros autores, Pearce (1997: 209-210) ha ofrecido una lista muy completa de diferencias en el estilo de juego entre mujeres y hombres:

A los hombres les gusta...	A las mujeres les gusta...
Disparar	Coleccionar
Eliminar	Construir
Presión, límite de tiempo	Estructuras abiertas, exploración
Escalar en habilidades	Contenido acumulativo, historias de desafío
Límites en los objetivos	Objetivos permanentes y metas
Armas y gadgets	Personajes y espacios
Ciencia Ficción	Belleza natural
Juego	Historia
Sanciones	Premios y estímulos
Ganar conflictos	Resolver conflictos
Competencia	Cooperación, colaboración
Logro, éxito	Logro, cumplimiento
Independencia	Interdependencia
Experiencia individual	Experiencia social
Ganar	Resolver
Fealdad, grotesco	Belleza, ternura (amiga de los animales)
Peligro	Seguridad
Desafíos de habilidades	Desafíos intelectuales o emocionales

Estrategia	Comprensión
Ventajas	Perspicacia
Equipo de juego	Grupo de juego
Ruido	Música suave
Retroalimentación	Respuesta
Juegos y actividades individuales	Contexto general y ambiente
El bien versus el mal	Vida interior
Humano a máquina	Persona a persona

Como matiza Pearce, el propósito de esta información no sólo se limita a ayudar a distinguir entre el mercado femenino y masculino, sino que busca contribuir al desarrollo de contenidos dirigidos a ambos sexos y culturas. Pearce también aclara que muchas de esas cualidades no entran necesariamente en conflicto, y que incluso es posible combinarlas de distintas maneras. Se encontró que tanto hombres como mujeres adoptaron diferentes maneras de describir la misma situación (como por ejemplo “equipo de juego” y “grupo de juego”), pero que utilizaban un lenguaje coherente con los códigos y sistemas de valor que caracterizan cada género.

Quizás la mejor manera de desafiar y superar estereotipos de género sea mediante la recolección de datos empíricos sobre quiénes juegan a los videojuegos, qué títulos juegan y por qué juegan, es decir, atendiendo a los usos reales que los sujetos hacen de esta tecnología. El siguiente diagrama, tomado de la página web del proyecto *Gendered Innovations*, muestra el porcentaje de adolescentes americanos de entre 12 y 17 años que juegan a videojuegos y qué juegos son los más populares entre ellos, según una recopilación de datos de los años 2007-2008 procedentes del *Pew Research Center*.

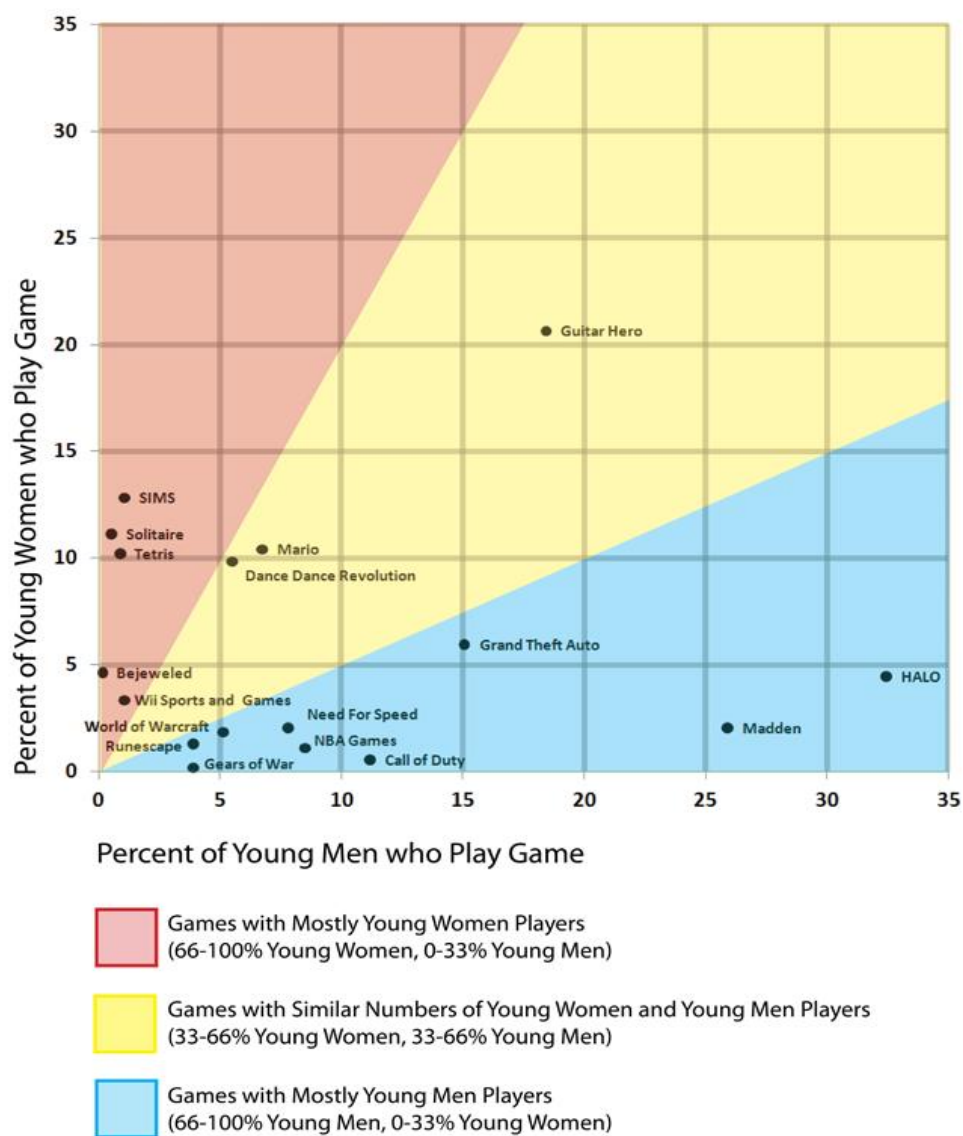


FIGURA 4: Porcentaje de adolescentes norteamericanos de entre 12 y 17 años que juegan a videojuegos [Fuente: Gendered Innovations].

El estudio confirma que chicos y chicas juegan a videojuegos diferentes y de una forma que es consistente con las ideas expuestas por Pearce en la lista anterior. Las chicas son más propensas a jugar a videojuegos de puzzle, lógica o inteligencia (tales como *Tetris*, *Bejeweled* o *Solitaire*) y de simulación (como la saga *The Sims*), mientras que los chicos prefieren juegos más orientados al combate, la violencia y los disparos (como *Call of Duty*, *HALO*, *Gears of War* o el ciber mundo *World of Warcraft*)³¹ y al deporte (*Madden*, *NBA*

³¹ El hecho de que este proyecto incorpore el popular ciber mundo *World of Warcraft* como videojuego es otro ejemplo de la dificultad de separar claramente ciber mundos y videojuegos.

Games, Need for Speed). Estos resultados son consistentes con otras investigaciones empíricas (como la de Schott y Horrell, 2000) que muestran un rechazo de las jugadoras a este tipo de videojuegos que incorporan temas deportivos³² o de combate, destrucción y venganza, mostrando una mayor preferencia por aquellos que desafían sus capacidades intelectuales (como los juegos de puzzle) o los que enfatizan valores como la cooperación y la amistad y que permiten una mayor libertad y creatividad a la hora de desplazarse por el escenario del juego (como los juegos de simulación tipo *The Sims*). Autores como Henry Jenkins (2000) vieron en el éxito de la franquicia *The Sims* un posible cambio de paradigma en la industria de los videojuegos, interpretándolo como el modelo ideal de videojuego para mujeres (algo que parece reflejarse en la realidad, ya que, como muestra el diagrama, este videojuego es uno de los más populares entre las adolescentes encuestadas).

Estos resultados son más o menos consistentes con las ideas generales sobre qué tipo de videojuegos prefieren chicos y chicas, hombres y mujeres. Lo sorprendente, sin embargo, es que también hay grandes coincidencias en los videojuegos que juegan que van más allá de esta división tradicional de los gustos y usos masculinos y femeninos. Por ejemplo, observamos que el videojuego musical *Guitar Hero* es igualmente popular entre chicos y chicas. Otro título perteneciente al género de los videojuegos musicales o simuladores de ritmo/baile, *Dance Dance Revolution*, está también entre los más populares de ambos sexos, lo cual permite hacernos una idea de cómo la música, el baile y su *performatividad* por parte de los jugadores (que es la idea básica que estos juegos proponen) son elementos especialmente valorados tanto por las chicas como por los chicos. El popular *Mario* y sus distintas entregas figura también entre los videojuegos más populares entre jugadores y jugadoras. Así mismo, es interesante notar que ninguno de los videojuegos diseñados específicamente para una audiencia femenina (como los mencionados videojuegos “rosa”) figuran entre los más populares entre las jugadoras encuestadas, lo cual refleja el fracaso de este tipo de iniciativas que más que abolir las diferencias entre géneros contribuyen a exagerarlas.

Los primeros cibermundos, tanto los textuales (*MUD1, LambdaMOO*) como los gráficos (*Habitat*), fueron también creaciones típicamente masculinas, pero al desarrollarse en el espacio social de Internet incluían jugadores de ambos sexos. A diferencia de los tradicionales videojuegos, muy vinculados al entretenimiento individual y al enfrentamiento persona-máquina, el carácter social de los cibermundos atrajo desde el principio a numerosas mujeres, quienes valoraban aspectos sociales de los mismos como la posibilidad

³² Sin embargo, como vemos en el diagrama, los juegos deportivos de la consola Wii como *Wii Sports and Games* sí aparecen como populares entre las jugadoras, lo cual debe entenderse por el carácter más familiar y “casual” de esta plataforma y de sus videojuegos asociados.

de conversar con otros, de cooperar, colaborar, resolver conflictos, etc. Pearce (1997) ha señalado que era la falta de este componente social en los tradicionales videojuegos y sistemas de Realidad Virtual lo que les convertían en poco atractivos para las mujeres, pues éstas suelen preferir un contexto social de interacción y no el tipo de experiencia individual que promovían tales tecnologías.

Los aspectos sociales y comunicativos son generalmente más valorados por las mujeres que por los hombres, y es por eso que encontramos numerosas mujeres en cibermundos sociales sin una meta específica como *There* o *Second Life*. En general, aquellas mujeres que se introducen en estos y otros cibermundos sociales lo hacen porque son espacios más orientados hacia la socialización, la colaboración, la cooperación y la amistad, a diferencia de otros más orientados al juego y la competición como *World of Warcraft* o *EverQuest*, los cuales enfatizan valores como la agresividad, el desafío, el individualismo y el deseo de probarse a uno mismo. Esto no quita que haya mujeres que disfruten de tales aspectos. Taylor (2006) realizó un extenso trabajo etnográfico en *EverQuest* en el que descubrió que las mujeres disfrutaban con una amplia variedad de actividades dentro del ciber mundo, tales como la socialización, la cooperación y la exploración, pero también con otras típicamente asociadas con un jugador masculino como son el progreso dentro del juego, la adquisición de nuevas habilidades para lograr autoridad y status, la realización de actividades atléticas y deportivas, la formación de equipos de lucha, o el combate entre personajes del juego y entre otros jugadores. Lo que el trabajo de Taylor pone de manifiesto es que muchas mujeres también disfrutaban con aspectos como la competición, el combate y la violencia, incluso aunque tales elementos (en especial la violencia) aparezcan representados de una forma tan explícita y estilizada como es lo normal en este tipo de juegos masivos en línea de temática rol.

Como vemos, los datos empíricos son importantes y necesarios a la hora de comprender los usos reales de estas tecnologías por parte de las personas. Algunos datos son coherentes con las ideas generales sobre qué tipo de temáticas y actividades suelen preferir jugadores y jugadoras. Pero otros van más allá de estos estereotipos y nos permiten encontrar similitudes entre ambos géneros en cuanto a comportamientos, habilidades y preferencias de juego.

Lo mismo podemos decir en cuanto a la edad de los usuarios de videojuegos y de ciber mundos. También existe en este caso una percepción popular del usuario típico de estos espacios como alguien típicamente joven, que es también el tipo ideal al que se dirige la industria y los medios de comunicación. Nos referimos al conocido *gamer* o *hardcore gamer*, términos que se utilizan para designar el tipo de jugadores que se caracterizan por jugar una gran cantidad de horas con gran dedicación e interés. El término se utiliza para

referirse a aquellos jugadores jóvenes de videojuegos que pasan largas horas jugando e informándose, así como a aquellos usuarios de cibermundos orientados al juego y la competición como *World of Warcraft* o *EverQuest*. Sin embargo, existen investigaciones empíricas que demuestran que hay personas mayores de ambos sexos que disfrutan igualmente de este tipo de entretenimiento, con edades que incluyen los 40, 50, e incluso 60 años. Pearce (2008) ha realizado un extenso trabajo empírico (cualitativo y cuantitativo) sobre este tipo de audiencia, a la que denomina “Baby Boomer Gamers”, mostrando los tipos de cibermundos que juegan, qué hacen allí, cuánto tiempo juegan, a qué horas, cómo se relacionan con personas más jóvenes, etc., aspectos todos ellos que desmienten todo tipo de tópicos existentes en torno a estos temas, y que, al igual que los estudios cualitativos sobre el género, pueden darnos una visión más realista del tipo de usos y significados que las personas de edad más avanzada están dando actualmente a medios como los videojuegos o los cibermundos.

3. HISTORIA DE LOS CIBERMUNDOS

La idea de mundos es anterior a la tecnología informática. Para autores como Lévy, como hemos visto, la idea de lo virtual también. Es por eso que es factible hablar de mundos virtuales preinformáticos y proceder a realizar una historia de los mismos. Es lo que han hecho, entre otros, autores como Boellstorff (2008), quien traza una historia de los mundos virtuales desde las prehistóricas pinturas rupestres de Lascaux y la caverna de Platón,³³ pasando por los mundos virtuales relacionados con los medios de comunicación electrónicos (teléfono, telégrafo, televisión, cine, etc.), hasta llegar a los mundos virtuales contemporáneos, es decir, aquellos posibilitados por las nuevas tecnologías informáticas. Sin embargo, de nuevo aquí, la elección del término “cibermundos” nos permite prescindir de estas narrativas o prehistorias de los mundos virtuales para centrarnos en la historia específica de estos nuevos espacios digitales nacidos a partir de la razón informática. Esta historia está estrechamente ligada a las tecnologías de la Realidad Virtual, los videojuegos e Internet, medios que confluyen en el origen de los cibermundos, por lo que conviene referirse primeramente a ellos.

El trabajo pionero de Myron Krueger en los años 70 y, especialmente, su obra VIDEOPLACE, es considerado por algunos autores como el primero ejemplo de ciber mundo (Boellstorff, 2008). VIDEOPLACE era un sistema de “realidad artificial” con el que Krueger pretendía evitar el aislamiento del usuario que se producía con los cascos de visión estereoscópica que en ese momento desarrollaba Ivan Shuterland y que se convertiría en el paradigma principal de los sistemas de Realidad Virtual inmersivos. Según su propia definición:

VIDEOPLACE es un ambiente conceptual sin existencia física. Une personas que se encuentran en sitios separados, en una experiencia visual común, permitiéndoles que actúen entre ellas de maneras inesperadas a través del vídeo como medio (Krueger, citado en Rheingold, 1994: 130).

Krueger creó con VIDEOPLACE uno de los primeros ambientes virtuales -o como él prefería denominarlos, “ambientes responsivos”-, donde una cámara captaba la silueta y gestos del usuario y proyectaba sus imágenes de vídeo sobre una pantalla, permitiéndole interactuar con otros usuarios o elementos virtuales a través de sus movimientos. Krueger experimentó así las posibilidades de mezclar video, grafismo computacional y detección de gestos y

³³ Rheingold (2005) señala estos mismos referentes para referirse a los orígenes de la realidad virtual.

posición, permitiendo la emergencia de un nuevo medio estético fundado sobre las interacciones en tiempo real entre hombres y máquinas, y creando, por tanto, una nueva forma de telecomunicación que permitía la interacción visual (en forma de siluetas) entre diferentes personas. El mundo creado era *persistente*, esto es, continuaba independientemente de que los usuarios entraran o salieran de él, una característica que ha sido fundamental en todos los cibermundos creados a partir de entonces.



FIGURA 5. El sistema de “realidad artificial” VIDEOPLACE
[Fuente: dahlsu.wordpress.com].

Otros autores toman la historia de los videojuegos como punto de partida y señalan el origen de los cibermundos en videojuegos como *Maze War*, lanzado al mercado en el año 1974 y que permitía que múltiples jugadores circularan por un rudimentario laberinto en 3D gritándose entre ellos, “tal vez el primer ejemplo de un mundo gráfico compartido que se creaba en los ordenadores” (Chatfield, 2012: 176). A pesar de que los videojuegos han estado asociados hasta hace poco con una experiencia fundamentalmente individual, lo cierto es que los primeros videojuegos fueron pensados como un medio social, que implicaba la participación de al menos dos jugadores. Esto es evidente en títulos como *Tennis for Two* (1958), considerado el primer videojuego de la historia, u otros como *Spacewar!* (1969), y *Pong* (1972). *Gauntlet*, un popular videojuego lanzado en el año 1985 permitía hasta cuatro jugadores simultáneos, y puede considerarse uno de los ejemplos pioneros de juego multijugador. El que estos videojuegos primerizos fueran eminentemente sociales ha llevado a algunos autores a considerar el advenimiento de los géneros de un sólo jugador como una aberración histórica de la tecnología digital (Herz, 1997). Una serie de

factores contribuyeron a fomentar este paradigma individual en el mundo de los videojuegos: la relación jugador vs. máquina presente en muchos juegos de *arcade*,³⁴ la capacidad de crear un oponente automatizado, la irrupción de la computadora personal y de las videoconsolas en los hogares, etc. No ha sido hasta tiempos más recientes -con el desarrollo de Internet, la introducción de tecnologías inalámbricas, la popularización de los cibermundos gráficos, el surgimiento de nuevas plataformas de juego más orientadas hacia el disfrute social y familiar (*Wii*, *Kinect*), y el advenimiento de las redes sociales (y de los llamados “juegos sociales” como *Farmville*, *Cityville*, etc.)-, que hemos asistido a un retorno espectacular de aquella idea inicial de los videojuegos como medio social.

Boellstorff (2008) señala cómo a lo largo de la historia de los videojuegos ha habido programas que fueron etiquetados como “juegos” pero que pueden ser entendidos como cibermundos de acuerdo con ciertas características comunes entre ambos medios: por ejemplo, el hecho de que muchos de estos “videojuegos” no tenían puntuación (o era un factor de menor importancia) y a menudo no incluían la muerte del jugador, un componente clave en la mayoría de videojuegos pero no así en muchos cibermundos, especialmente los sociales. *Hunt the Wumpus* y *Hamurabi*, son algunos ejemplos de estos títulos a medio camino entre el videojuego y los cibermundos. Sin embargo, los títulos más característicos en este sentido fueron *Zork* y *Adventure*, dos juegos textuales de ficción interactiva que están en el origen de los primeros MUDs, como en seguida veremos. *Adventure* conoció una versión gráfica en 1978, y algunos autores consideran esta versión el primer “videojuego” que llega a emplear algunas convenciones que encontramos en los cibermundos actuales (Robinett, 2003). Pero ya desde su versión textual, *Adventure* es reconocido como uno de los primeros ejemplos de ciber mundo, aún sin serlo de manera exacta.³⁵

Adventure es un mundo virtual en el sentido conceptual: el juego transcurre en un mundo subterráneo imaginario de cuevas y cuartos, y los jugadores avanzan por ese mundo, aprenden su cartografía, acumulan armas y riquezas, superan obstáculos, matan dragones, todo ello tecleando órdenes tales como “ve al norte” y “alza la espada”. El espacio físico no

³⁴ El que muchas de estas máquinas de *arcade* fueran de un sólo jugador y su diseño obligara a una relación frontal y muy próxima entre el jugador y la pantalla, puede entenderse como una variante del aislamiento del usuario presente en los sistemas tradicionales de realidad virtual y su búsqueda de una inmersión fundamentalmente individual.

³⁵ *Adventure*, también conocido como *Colossal Cave Adventure* y *ADVENT*, es uno de los títulos más importantes en la historia de los videojuegos: no sólo sirvió de inspiración para Trubshaw y Bartle cuando crearon el primer ciber mundo, MUD1, en 1978, sino que también dio lugar al nacimiento del género de las aventuras gráficas en los videojuegos, que ha dado títulos tan emblemáticos como el popular *Monkey Island*.

se representa sino que se describe; las únicas escenas visuales están en el ojo de la mente del jugador (Rheingold, 1994: 28).

Otro ejemplo de título a medio camino entre los videojuegos y los cibermundos es la popular franquicia *The Sims*, de Will Wright, cuyos distintos títulos (*SimCity*, *SimEarth*, *SimLife*, *SimFarm*, *SimAnt*, etc.) simulaban distintos espacios, eventos y necesidades de la vida real y se caracterizaban por ser entornos abiertos y sin un verdadero objetivo final, algo que posteriormente heredarían cibermundos sociales como *Second Life* o *There*.

Si bien estos ejemplos sirven para destacar el componente social de los primeros videojuegos y, especialmente, el hecho de que los cibermundos se originaron por encima de todo a partir de los videojuegos, no podemos considerarlos todavía como auténticos cibermundos, puesto que ningún de ellos era *persistente*: una vez que apagábamos la videoconsola o el ordenador que los alojaba, la simulación desaparecía y era incapaz de continuar desarrollándose al margen de nuestra acción. Así mismo, ninguno de ellos permitía que múltiples personas jugaran a la vez, y en este sentido seguían siendo juegos básicamente individuales o como mucho limitado a dos jugadores (salvo notables excepciones como *Maze War* o *Gauntlet*). Y es que para hablar exactamente de cibermundos debemos referirnos especialmente a Internet, ya que fue a partir de esta tecnología que la comunicación y la socialización *masiva en línea* que caracterizan a los cibermundos empezó a desarrollarse dentro de un entorno que ahora sí era persistente y que podía avanzar y desarrollarse al margen de nuestra presencia en él, gracias a la intervención de miles de usuarios que compartían ese mundo con nosotros.

La historia y orígenes de Internet han sido contados en múltiples ocasiones (Abbate, 1999; Hafner y Lyon, 1996), por lo que no nos detendremos en ello. Simplemente señalaremos la importancia que supuso la democratización de Internet como lugar de encuentro para miles de millones de usuarios separados espacio-temporalmente y que ahora podían comunicarse digitalmente para realizar todo tipo de actividades, desde trabajar y hacer negocios, hasta jugar, leer, escuchar, conversar, y formar grupos y comunidades de los más diversos temas e intereses y a través de los múltiples formatos disponibles a tal efecto: tableros de anuncios (*Bulletin Board System* o *BBS*), listas de discusión, foros, chats, MUDs, etc. Esta lista se ha visto incrementada de forma espectacular durante los últimos años con los nuevos formatos de comunicación relacionados con la web 2.0, tales como blogs, podcasts, videopodcasts, wikis, y el tremendo éxito de redes sociales como *MySpace* y *Facebook* y de servicios de microblogging como *Twitter*.

Señalados estos antecedentes, podemos empezar a hablar más específicamente sobre el nacimiento de los cibermundos. Es Richard Bartle el autor que suele nombrarse

como el creador del primer cibernmundo, el bautizado como MUD (*Multi-User Dungeon*) o “mazmorra multiusuario”, una versión informática del popular juego de rol “Dragones y Mazmorras” (D&D), que sacó por primera vez TRS Inc. en 1974. Introducido en 1978, el MUD1, como se acabó conociendo, fue creado por el programador Roy Trubshaw en la Universidad de Essex, en colaboración con Richard Bartle, un estudiante que siguió desarrollándolo una vez que Trubshaw había abandonado la universidad. Ambos se inspiraron en el videojuego *Adventure* de William Crowther y Don Wood para construir un juego de aventuras que permitiera la intervención de varios jugadores a la vez, en lugar de uno sólo. El éxito de MUD1 dio lugar al surgimiento de múltiples versiones del mismo, ahora conocidos como MUDs (de ahí que el MUD de Bartle acabara rebautizándose como MUD1), y fue con ellos que la idea de mundos virtuales o cibernmundos empezó a circular más ampliamente.

```
*n
Path.
You are standing on a path which leads off a road to the north, to a cottage
south of you. To the west and east are separate gardens.
*W
Flower garden.
You are in a well-kept garden. There is an unexpectedly sweet smell here, and
you notice lots of flowers. To the east across a path there is more garden.
*W
Cliff.
You are standing on the edge of a cliff surrounded by forest to the north and
a river to the south. A chill wind blows up the unclimbable and unscaled
heights. At the base of the cliff you can just make out the shapes of jagged
rocks.
*W
As you approach the edge of the cliff the rock starts to crumble. Hurriedly,
you retreat as you feel the ground begin to give way under your feet!
*leap
You are splattered over a very large area, or at least most of you
is. The rest of your remains are, evn now, being eaten by the seagulls
(especially your eyes). If you'd have looked properly before you leaped you
might have decided not to jump!
Persona updated.
Would you like to play again?
:
```

FIGURA 6. *MUD1*, el primer cibernmundo [Fuente: illogicopedia.org].

El MUD1 consistía básicamente en una serie de descripciones textuales de salas y otros espacios interconectados, en los que varios usuarios podían moverse desde distintas terminales informáticas, hablar entre ellos y relacionarse con el mundo. Su innovación era doble. Por un lado, permitía a muchos jugadores ocupar el mismo espacio al mismo tiempo, convirtiéndose así en el primer juego de aventuras que permitía la intervención de varios jugadores a la vez (de ahí el uso de la palabra “multiusuario”). Por otro lado, permitía habitarlo no simplemente como ellos mismos, sino interpretando el papel de personajes implicados en la exploración de un mundo alternativo.

El que la mayoría de estos MUDs primerizos estuvieran basados en temas de fantasía y enfatizaran aspectos como la lucha y el combate, hizo que fueran vistos principalmente como juegos, lo que vuelve a poner de manifiesto la estrecha relación entre cibernmundos y

videojuegos. Sin embargo, no tardaron en aparecer MUDs en los que estos elementos quedaban ausentes y se priorizaban otros como la socialización, la creatividad y la imaginación de los jugadores. El ejemplo más significativo de ello fue *TinyMUD*, diseñado por Jim Aspnes en 1989, y considerado por muchos autores como el primer ejemplo de ciber mundo verdaderamente “social” (Bruckman, 1996, Aarseth, 1997; Cherny, 1999; Koster, 2003; Bartle, 2004). Una serie de MUDs sociales inspirados directamente en *TinyMUD* no tardaron en hacer su aparición, tales como *TinyMUSH* y *TinyMUCK*, así como otros que no recogían una influencia tan directa, como por ejemplo *UberMud*, *UnterMud*, y el popular *LambdaMOO*. Como señala Aarseth con respecto a estos nuevos MUDs:

permitían a sus usuarios construir sus propios paisajes y objetos textuales; así que pronto los usuarios empezaron a considerarse participantes en una comunidad, más que en un juego, y a tener la comunicación, más que la competición, como la principal actividad social (Aarseth, 1997: 13).

El caso de *LambdaMOO*³⁶ es interesante en muchos sentidos. No sólo es el ciber mundo textual más famoso y sobre el que más se ha escrito, tanto desde el punto de vista periodístico, como del diseño y la investigación académica³⁷ (Curtis, 1992; Carlstrom, 1992; Dibbell, 1998; Nakamura, 2002; Turkle, 1995), sino que fue el responsable de introducir la idea de “un mundo creado enteramente por el usuario” que los jugadores podían extender y expandir en múltiples direcciones usando únicamente palabras sobre una pantalla (Curtis, 1992), una idea que prefigura la esencia de ciber mundos gráficos posteriores como *Second Life*.

Ya fueran de “combate” o “sociales”, todos estos MUDs eran ciber mundos puramente textuales, es decir, se basaban enteramente en palabras, no incorporaban gráficos. Como señala Pavel Curtis (1992), uno de los creadores de *LambdaMOO*, la típica interfaz de los primeros MUD se parecía bastante a los primeros videojuegos de ficción interactiva como *Adventure* y *Zork*. A partir de 1980, gracias a los avances en tecnología informática e Internet, empezaron a surgir los primeros ciber mundos gráficos tal y como los conocemos hoy.

Uno de los primeros ciber mundos gráficos en red fue *Habitat*, el cual ha sido muy influyente por varias cosas. Creado en 1985 por Randy Farmer y Chip Morningstar, *Habitat*

³⁶ Los MOOs son una variante orientada a objetos de los MUDs.

³⁷ Como señala Mayans (2008), la celebridad de *LambdaMOO* llevó a sus administradores a colgar un aviso especial para periodistas y etnógrafos advirtiéndoles sobre el uso ético de la información que allí obtuvieran.

fue el primer ciber mundo que permitía a un usuario conectarse con otros e interactuar con ellos en tiempo real por medio de una interfaz gráfica. Además, se trataba de un mundo persistente y siempre cambiante por las acciones de otros humanos, quienes aparecían representados en este ciber mundo por medio de sus *avatares*. Farmer y Morningstar fueron los primeros en emplear esta palabra, hoy tan famosa, para referirse a la encarnación digital de un ser humano en un ciber mundo de este tipo. Por último, con la emergencia de *Habitat* se hizo patente la distinción entre “realidad virtual” y “mundo virtual” o ciber mundo, como se extrae de las siguientes palabras de sus creadores:

La lección fundamental que hemos extraído de nuestras experiencias con *Habitat* es que el ciber espacio se define más por las interacciones entre los actores que por la tecnología con la que se implementa. Mientras que encontramos gran parte del trabajo actual sobre interfaces tecnológicas elaboradas —guantes de datos, cascos, motores renderizados con fines especiales, etc.— a la vez emocionante y prometedor, la euforia casi mística que parece rodear actualmente todo este hardware es, en nuestra opinión, excesiva y un tanto fuera de lugar (Farmer y Morningstar, 1991: 274).

Tras el caso pionero de *Habitat*, otros ciber mundos gráficos de componente social empezaron a hacer su aparición, estimulando muchas veces formas más abiertas de comunicación, socialización y creación. Entre ellos, cabe destacar *Alpha World*, lanzado en el año 1995 y posteriormente rebautizado como *Active Worlds*. Este ciber mundo fue el primero en seguir el modelo de “contenido generado por el usuario” inaugurado por *LambdaMOO*, y continúa siendo uno de los ciber mundos gráficos en activo más antiguo. Otro ciber mundo importante de esta época es *The Palace*, lanzado también en 1995 y que permitía a los usuarios crear sus propios palacios bidimensionales, dentro de los cuales podían hablar entre ellos y customizar sus avatares.

Ciber mundos abiertos y experimentales como *Habitat*, *Active Worlds*, *The Palace*, y otros como *OnLive!*, *Cybertown* y *Blaxxun* (Damer, 1997), ofrecían importantes avances gráficos y nuevos tipos de espacios y experiencias sociales. Pero fue dentro de los ciber mundos más orientados al juego -en los que los participantes estaban obligados a lograr unos objetivos concretos y, por tanto, forzados a colaborar entre ellos- donde este tipo de espacios digitales empezaron a hacerse sumamente populares entre una amplia comunidad de usuarios de Internet y jugadores de videojuegos.



FIGURA 7. *Habitat*, el primer ciber mundo gráfico [Fuente: LucasArts Entertainment].

Si *Habitat* había sido el primer ciber mundo gráfico en red de tipo “social”, *Air Warrior* lo fue en su vertiente de “combate”. Este ciber mundo lanzado en 1986 permitía a los jugadores participar en combates aéreos simulados a través de un primario sistema de red informática llamado General Electric Network for Information Exchange, abreviado como GENie. El primer ciber mundo de fantasía que incorporó gráficos fue *Neverwinter Nights*, que apareció en 1991 en la red de American Online. El primer ciber mundo con participación *masiva* de jugadores (normalmente conocidos como MMO, por “Massive Multiplayer Online”), fue el *Meridian 59*, que apareció en el año 1996 y fue seguido en 1997 por uno de los ciber mundos más influyentes de la historia, *Ultima Online*, el cual conoció las primeras discusiones en torno a temas que serían de especial interés en la investigación futura sobre ciber mundos, tales como las protestas masivas de jugadores, o la venta de bienes virtuales por dinero real (Castronova, 2005; Taylor, 2006; Boellstorff, 2008). *Ultima Online* fue el primer ciber mundo tridimensional en alcanzar una población de más de 100.000 participantes, lo que lo convirtió en un verdadero éxito, allanando el camino para un nuevo tipo de entorno virtual más complejo: “uno lo bastante atractivo como para llevar al desarrollo de toda una economía sumergida de dinero del mundo real, basada en al creación y venta de artículos y propiedades virtuales” (Chatfield, 2012: 78). *Ultima Online* fue seguido por otros ciber mundos orientados también al combate que vieron la luz hacia finales de los 90, tales como *EverQuest*, *Asheron’s Call*, o *Lineage*.

Ya en el siglo XXI, tanto los ciber mundos orientados hacia el combate o de *aventuras* como aquellos más *sociales* están experimentando otro periodo de espectacular crecimiento. Esto ha sido posibilitado en gran medida por las continuas mejoras gráficas en

ordenadores y videoconsolas, así como por la generalización del uso de Internet y de la banda ancha por parte de las poblaciones avanzadas, dos prerequisites que obstaculizaron la adopción masiva de los primeros cibernundos. También por un mayor conocimiento de estos nuevos espacios digitales por parte de la población, que accede a ellos para jugar, socializar, hacer transacciones, y compartir nuevas experiencias y nuevas formas de ser y estar en el mundo digital.

De nuevo distinguimos entre cibernundos más orientados hacia el juego, el combate y la fantasía, y aquellos otros más relacionados con la socialización, la creación y la libertad de acción. Entre los primeros cabe destacar *World of Warcraft*, o *WoW*, lanzado en noviembre de 2004 y que hoy cuenta con más de 12 millones de jugadores. *WoW* es el cibernundo con el mayor registro de usuarios hasta la fecha y es el más popular entre los juegos de combate y fantasía. Junto a *WoW*, otros cibernundos de este tipo que han visto la luz a lo largo de la década del 2000 son los siguientes: *Lineage II*, *Dark Ages of Camelot*, *EVE Online*, *Star Wars Galaxies*, *The Lord of the Rings Online*, *Dungeons & Dragons Online*, y un largo etcétera.

Aparte de estos títulos más orientados al juego, el combate y la competición, otros cibernundos en la línea de *Habitat* que acentúan los aspectos sociales del mundo por encima del juego y la competición han hecho su aparición durante los últimos años, alcanzando altos niveles de popularidad. *Second Life* es el ejemplo más visible de ello. Lanzado en el año 2003, este cibernundo otorga a los jugadores, ahora denominados “residentes”, un grado de libertad sin precedentes para que desarrollen sus vidas a través de unos avatares que pueden customizar en cualquier momento, comprando terrenos virtuales y consumiendo bienes digitales creados por los propios residentes o por una serie de compañías reales con presencia virtual en *Second Life*. Este cibernundo es esencialmente un espacio social, construido para disfrutar de los placeres de crear cualquier cosa y compartirlo con los demás. Es un espacio abierto en el que cualquiera puede hacer presumiblemente lo que quiera, construir lo que quiera, y socializar con quien quiera, tal y como advierte su eslogan: “tu mundo, tu imaginación”. De ahí que en *Second Life* encontremos desde comunidades de todo tipo hasta reuniones de trabajo, colaboraciones artísticas, conciertos, clases magistrales, etc.



FIGURA 8. El popular ciber mundo de aventuras *World of Warcraft*
[Fuente: Blizzard Entertainment].

Otro ciber mundo lanzado en el año 2003, *There.com*, ha alcanzado una amplia popularidad no sólo entre adultos sino también entre jóvenes y adolescentes, a los que también iba dirigido, logrando consolidar una base de seguidores que se ha visto afectada por el cierre del mundo en 2010. *The Sims Online*, lanzado en 2002, permitía jugar a la clásica serie *The Sims* con otros jugadores a través de Internet, los cuales interactuaban en las diferentes salas del ciber mundo. Este título, que a principios del 2008 cambió su nombre por *EA-Land*, logró alcanzar una base de fans considerable -aunque muy lejos de la esperada, teniendo en cuenta la franquicia de la que partía-, que también se vio afectada por el cierre del mundo en agosto de 2008. *Habbo Hotel*, un ciber mundo enfocado a jóvenes y adolescentes dirigido por la empresa finlandesa Sulake Corporation, ha logrado alcanzar la espectacular cifra de más de más de 100 millones de cuentas creadas, si bien no todas ellas están en activo. A ellos se unen otros ciber mundos como *Kaneva*, *Twinity*, *Onverse*, *IMVU*, *Frenzoo*, *Project Entropía*, *A Tale in the Desert*, etc., que si bien han sido de alguna manera eclipsados por el éxito popular y mediático de *Second Life*, cuentan con importantes comunidades de usuarios y conforman espacios a los que todas aquellas personas no interesadas en el combate y la competitividad pueden acceder y disfrutar.

Esta breve historia de los ciber mundos que aquí hemos trazado pone de manifiesto la emergencia de estos espacios digitales como nuevos lugares en los que ser, estar, socializar y compartir experiencias, desde aquellas más relacionadas con el juego y sus aspectos *agónicos* de lucha y combate, hasta aquellas más orientadas hacia la socialización,

la imaginación y la creatividad de los usuarios. Por tanto, el nacimiento y desarrollo de cibermundos de todo tipo durante los últimos años configura un amplio espectro de posibilidades entre las que el usuario puede elegir cuándo acceder, cómo, dónde hacerlo, con qué gente, y con qué intereses y finalidades.

4. UN PASEO POR *SECOND LIFE*

El motivo de dedicar un capítulo completo de esta tesis a *Second Life* (en adelante SL) se debe a varios factores: 1) es uno de los cibermundos más importantes y revolucionarios hasta la fecha y el responsable de que mucha personas no relacionadas con el mundo de los videojuegos y los cibermundos se hayan familiarizado con los conceptos de “avatar” y de “mundos virtuales”; 2) es uno de los cibermundos que más páginas ha ocupado en los medios de comunicación, hasta el punto de que su cobertura mediática (a menudo de carácter extremadamente sensacionalista, como veremos) ha sido decisiva a la hora de transmitirnos una imagen del mismo y de las personas, actividades y prácticas que podemos encontrar en su interior; 3) su política de propiedad intelectual (que permite que los usuarios posean plenos derechos de todo lo que crean) es única en la historia de los cibermundos y ha provocado que varias personas hayan realizado importantes negocios en él, convirtiéndose incluso en millonarios, lo que llamó la atención de los medios de comunicación y de numerosas personas, compañías y empresas que vieron en SL un nuevo modo de hacer negocios; y 4) el que para nosotros es el factor más importante, SL fue el ciber mundo que desde un primer momento elegimos investigar y en el que ha transcurrido una parte importante de nuestra actividad etnográfica, una actividad que incluye más de tres años de incursiones periódicas en este ciber mundo, y alrededor de dos con la comunidad objeto de nuestra investigación, si bien el propio movimiento diaspórico de la misma nos ha conducido a frecuentar otros ciber mundos y plataformas web utilizados por los miembros de la comunidad. Es por todo ello que consideramos oportuno dedicar este capítulo a SL, a su historia, su filosofía, y su carácter de fenómeno mediático, tecnológico, y por supuesto, etnográfico.

4.1. Breve historia de *Second Life*

SL es un ciber mundo creado y desarrollado por Linden Lab, una empresa con sede en San Francisco fundada por Philip Rosedale. Rosedale empezó a trabajar con la idea de SL (conocido inicialmente como *Linden World*) en el año 1991. La versión beta empezó en noviembre del 2002 y fue abierta al público seis meses después. Esta versión incluía pagos por teletransporte, por las texturas y por el mantenimiento de los objetos creados por los usuarios. Éstos no se conocían todavía como avatares sino como “primitars”, un nombre tomado de los *prims* o *primitives*, que constituyen los elementos básicos de construcción de

SL, el material con el que está hecho todo.³⁸ Estos “primitars” estaban equipados con armas, granadas y barras de energía, por lo que el mundo tenía un aspecto muy parecido a los videojuegos tradicionales. En esta primera etapa tampoco había moneda ni economía.

Con el tiempo, y a medida que el mundo empezaba a desarrollarse, se fueron produciendo diferentes cambios. Uno de los más importantes fue el cambio de nombre. Así, de *Linden World* se pasó a *Second Life*, el nombre actual. Se barajaron otros nombres, tales como *Sansara*, una palabra que en el idioma sánscrito significa “mundo siempre cambiante”, y *Life Two*, pero finalmente la compañía decidió llamarlo *Second Life*, un nombre que según Robin Harper, empleado de la compañía, era “más interesante, más evocador y más lo que esperábamos que el mundo pudiera llegar a ser cuando evolucionara y creciera hasta ser tan grande como la vida” (citado en Carr y Pond, 2007: 50). SL empezó a funcionar el 23 de junio de 2003. El cambio de nombre trajo cambios significativos en el propio mundo: se empezó a hablar de “avatares” y no de “primitars”, se mejoraron las funciones de buscar y el mapa del mundo, se introdujeron muchas y novedosas mejoras gráficas, y se estableció un nuevo sistema económico en el cual los residentes tenían que pagar en dólares Linden (L\$) para crear objetos.

Sin embargo, el cambio más importante no vino desde arriba, es decir, desde la empresa Linden Lab, sino desde abajo, desde los propios usuarios que poblaban el ciber mundo. En aquellos tiempos, los residentes de SL tenían que pagar impuestos por construir propiedades, dinero que iba a parar a las manos de Linden Lab. Una actualización de octubre de 2003, poco después de que SL como tal empezara a funcionar, incluía un nuevo estipendio llamado “dwell”, que básicamente premiaba a la gente por socializarse. Los residentes creativos de SL se escandalizaron al observar que mientras se premiaba a la gente por socializar, se seguía penalizando con el impuesto sobre las *prims* a los creadores de nuevos contenidos de SL (según Linden Lab, esta medida era únicamente una forma de prevenir que los residentes bloquearan los servidores con demasiados objetos). Esta decisión perjudicaba fuertemente a los residentes más ambiciosos, ya que los residentes que construían obras grandes y colosales tales como rascacielos, parques o estadios, tenían que pagar un tipo impositivo mucho más alto que aquellos que se dedicaban a crear objetos muy básicos. Estos residentes empezaron a protestar y a mostrar su descontento ante la política de Linden Lab, actuando según la lógica de lo que en la cultura digital se conoce

³⁸ Los *prims* son los bloques de construcción de SL y se trata de objetos geométricos y tridimensionales básicos (una caja, un cilindro, un prisma, una esfera, un tubo o un anillo) que se pueden unir entre sí, estirar y modificar de diversas maneras para crear estructuras. Todo lo que vemos en SL, desde el objeto más simple al más complejo, está construido con *prims*.

como *griefers* o “aguafiestas”, es decir, personas que se dedican a molestar a los demás y perturbar la paz del propio mundo. Linden Lab pidió consejo a Lawrence Lessing, el famoso defensor de Creative Commons y profesor de derecho de Stanford, y el resultado fue que en noviembre de 2003 se introdujo una nueva actualización (Second Life v 1.2) que abolía el sistema tributario e instauraba una nueva política que concedía derechos de propiedad intelectual a todos los residentes. Por esas fechas se podía leer en el sitio de SL lo siguiente:

Second Life v. 1.2 ha puesto fin a la tensión y confusión de los impuestos sobre propiedades y objetos. Mejor todavía, ya no te cuesta ni un dólar linden construir objetos *in-world*. En v 1.2, una economía muy simplificada significa que eres dueño de lo que posees y puedes construir como te plazca, sin preocuparte de que, al acabar la semana, te caiga encima el impuesto sobre bienes inmuebles.

Esta revolución en contra de los impuestos fue un hito importante en la historia de SL porque fue una de las primeras veces que los residentes trabajaron juntos, y demostró que incluso las reglas o leyes más intrínsecas de SL están abiertas al cambio cuando la gente así lo desea.³⁹

Esta actualización introdujo también una política de libertad para comprar y vender la moneda oficial de SL, el dólar Linden (L\$), en el mercado abierto de la moneda real. Es decir, los dólares Linden podían ahora cambiarse por dinero real. Pero lo más importante es que con esta nueva actualización apareció un nuevo sistema de impuestos que sustituía la propiedad de los *prims* (el pago por la creación de objetos) por la propiedad de la tierra, lo cual significaba que los residentes tenían que pagar un alquiler mensual sobre la tierra virtual. Las consecuencias de esta decisión fueron enormes ya que se podría construir y vivir en SL de una forma que muchas personas, empresas y corporaciones consideraban viable económicamente. De hecho, fue a partir de entonces cuando el ciber mundo empezó a poblarse de empresas afianzadas en la vida real que buscaban hacerse con tierras y establecer negocios dentro de SL, tales como *IBM*, *MTV*, *Microsoft*, *Coca-Cola*, *Adidas*, *Reebok*, *Warner Bros*, *Toyota*, y un largo etcétera. La popularidad de SL aumentó espectacularmente como consecuencia de la entrada de estas empresas en el ciber mundo y, sobre todo, por el surgimiento de fenómenos mediáticos como el de Anshe Chung, a la que la popular revista *Business Week* presentó en noviembre de 2006 como “la primera millonaria de SL”. Poco antes, en julio de 2006, la misma revista había dedicado su portada

³⁹ También es un ejemplo de cómo una situación conflictiva como fue en este caso unos impuestos que los residentes creativos consideraban injustos, es capaz de crear y afianzar la comunidad, algo que demuestra las tesis de Simmel (1955) sobre el papel del conflicto en el fortalecimiento de las comunidades, cuestión que desarrollaremos más adelante,

al avatar de Anshe Chung, junto con un titular que decía “*Virtual Worlds, Real Money*”, la primera vez en que un avatar aparecía en la portada de una revista de estas características.



FIGURA 9. El avatar de Anshe Chung en la portada de la revista *Business Week*
[Fuente: Business Week].

Ailin Graef, el nombre de Anshe Chung en la vida real, entró en SL en el año 2004 con una cuenta de diez dólares y empezó a comprar y a desarrollar propiedades inmobiliarias que después vendía a otros residentes. El caso de Anshe Chung, alimentado de forma espectacular por los medios de comunicación de todo el mundo, se convirtió en sinónimo de lo que puede conseguirse econonómicamente en SL -y en el resto de cibermundos en general- con apenas unos cuantos dólares. *BBC, ABC, USA Today, Time, The Guardian*, y en nuestro país periódicos como *El País, El Mundo* o *ABC*, dedicaron reportajes donde se describía cómo los residentes poseían terrenos virtuales, hacían negocios, socializaban, se divertían y, buscando el sensacionalismo, mantenían relaciones de cibersexo.

A raíz de todo ello no sólo empresarios, sino también políticos empezaron a crear sus avatares en SL y a llevar a cabo sus campañas dentro de este ciber mundo. Tal fue el caso de los candidatos a las presidenciales norteamericanas Mark Warner y John Edwards, quienes a mediados del año 2006 construyeron su propia sede virtual y su avatar en SL para discutir con los residentes de este ciber mundo su programa electoral. La candidata a las

presidenciales francesas, Ségolène Royal, también abrió su sede virtual en 2006, así como el ultraderechista Jean-Marie Le Pen, cuya presencia en este ciber mundo provocó que muchos residentes se manifestaran delante de su sede virtual pidiendo su salida de SL con pancartas con la foto del político retocada con un bigote de Hitler. En España es conocido el caso de Gaspar Llamazares, quien en 2007 se convirtió en el primer líder nacional político español con presencia en SL.⁴⁰

Junto con la decisiva actualización de noviembre de 2003, SL ha seguido incorporando distintas actualizaciones y mejoras a lo largo de su historia que han ido conformando el aspecto, la economía y la política que el ciber mundo tiene actualmente. Por ejemplo, la actualización de junio de 2004 introdujo mejoras en las animaciones y en los gestos comunes, que los usuarios podían ahora personalizar libremente, así como la posibilidad de reproducir audio en *streaming*. Unos meses después apareció la posibilidad de reproducir video *Quick Time* y exportar datos *XML*, lo que llevó a hablar de SL como un nuevo tipo de web 3D, es decir, un nuevo medio que surgía de un mundo *online* con las interfaces previamente asociadas a la Web. Pero lo más importante fue que cada una de estas innovaciones creó industrias enteras dentro de SL que se fueron afianzando con el paso del tiempo: actuaciones de música en directo, DJs, *machinima*, publicidad dentro del ciber mundo, etc. Otras actualizaciones importantes fueron las de octubre de 2005, que introdujo el cambio de moneda de LindeX (un mercado interno de dólares Linden a dólares estadounidenses que convirtió la moneda virtual en un sistema de micropago), y la de mediados de 2006, que trajo consigo la asociación gratuita, la cual permitía a los usuarios entrar al ciber mundo de forma completamente gratuita (al principio había una cuota mensual y después un cargo de 10 dólares por conectarse). La cuenta *Basic*, como se denominó, permitía disfrutar de todas las actividades y privilegios de SL excepto uno: no se podía tener terreno propio, algo que sería exclusivo de la cuenta Premium.

⁴⁰ Llamazares fue el primer líder de un partido político nacional en utilizar SL con fines políticos, aunque no fue el primer político español en hacerlo. Meses antes de la incursión de Llamazares en SL, Paloma Sáinz, candidata por el PSOE a la alcaldía de Oviedo, ya contaba con su propio avatar y su propia sede en este ciber mundo. En cuanto al alcance de estas cibercampañas, varios analistas han señalado que están más enfocadas a la imagen y a la proyección de una idea de modernidad y de vanguardia tecnológica que al convencimiento de que sean realmente determinantes para conseguir más votos.



FIGURA 10. Pancartas en *Second Life* contra el presidente del Frente Nacional francés Jean-Marie Le Pen [Fuente: tfmc.blogs.com].

A la euforia de los años 2006 y 2007, conocido como el “boom” de SL, le siguió un periodo de perdida de residentes y de empresas que decidieron abandonar el ciber mundo. Un artículo de la revista en agosto de 2007 *Wired* titulado “*Lonely Planet*” (Rose, 2007) ponía de manifiesto que muchas de las sucursales que las empresas habían creado en SL estaban desiertas o cosechaban muy pocas visitas. El artículo aportaba datos de que los almacenes Sears, por ejemplo, registraron 281 visitas en el mes de junio, y el pabellón instalado por la empresa Coca-Cola, tan sólo 27 visitas. También señalaba que, aunque durante el último mes habían entrado a SL un millón de usuarios, apenas un tercio de este total se conectaba asiduamente, lo que significaba que más del 85% de los avatares estaban abandonados: se creaban, se probaban durante unas horas y después se olvidaban. Algunas de las razones que se esgrimieron entonces para explicar estos hechos fueron las siguientes: las dificultades de la plataforma para manejar un gran número de visitantes, la lentitud con la que se cargaba, el diseño un tanto elemental, el predominio del idioma inglés, y el hecho de que al no tener un objetivo preciso mucha gente no sabía qué hacer y tras crear su avatar y estar unas horas vagando por el ciber mundo se aburrían y se desconectaban.

SL y su empresa responsable, Linden Lab, han tenido que hacer frente a este tipo de críticas desde entonces, a lo que sus responsables responden argumentando que el ciber mundo sigue teniendo un considerable número de usuarios a pesar de que su interés mediático haya decaído en los últimos años en beneficio del auge de redes sociales como *Facebook* y de servicios de microblogging como *Twitter*. Mark Kingdon, que sustituyó a Philip Rosedale en la dirección de Linden Lab en mayo de 2008, señalaba en 2009 que “no somos más vistos como el niño mimado de Internet, como sucede con Facebook y Twitter,

pero continuamos registrando niveles increíbles”.⁴¹ Kingdon presentó también datos oficiales que mostraban que más de 15 millones de personas habían utilizado SL desde su creación, y que el número de avatares sumaba 41’5 millones de horas en total en enero de ese año, cifra muy superior a las 28’3 millones de horas de uso registradas durante el mismo mes en 2008. Si bien SL siempre ha recibido críticas relativas a que un gran número de las cuentas existentes permanecen inactivas, no se trata de un fenómeno exclusivo de este ciber mundo: *Habbo Hotel*, por ejemplo, cuenta con 100 millones de cuentas de las que sólo hay un millón activas. Así, los datos suelen variar según las fuentes oficiales de SL y las de otras empresas y usuarios, pero demuestran que el ciber mundo sigue estando habitado por un considerable número de personas.

El 23 de diciembre de 2010, Rod Humble fue nombrado como nuevo director de Linden Lab. Humble fue creador de *The Sims 2* y *The Sims 3*, así como vicepresidente de EA (Electronic Arts). También trabajó como vicepresidente de desarrollo de producto para el popular ciber mundo de aventuras *EverQuest*, de Sony Online Entertainment. En una entrevista reciente, Humble señalaba que si SL ha salido del ojo público “fue porque otras compañías cobraron más y más importancia en los últimos años. Sin embargo, seguimos siendo redituables y hemos arreglado cosas del sistema para ser más atractivos. De hecho, 2011 fue nuestro mejor año” (Chávez, 2012). Dada su experiencia en el mundo de los videojuegos, una de las primeras medidas adoptadas por Humble fue la de dar a SL un aspecto más de juego. Es esta una cuestión que ha sido criticada desde los inicios de este ciber mundo, ya que muchos usuarios entraban en él creyendo que era un videojuego cuando en realidad no lo es. SL sigue manteniendo esta esencia que permite a cada uno hacer lo que quiera y construirse su propia vida, pero ha incorporado recientemente zonas especialmente dedicadas al juego *online*, denominadas *Linden Realms*, y que están destinadas a aquellos usuarios con un perfil de jugador. Esta es la primera vez que Linden Lab dota de algún tipo de guión a SL, que básicamente se reduce a recolectar cristales en el entorno y que el usuario podrá canjear por dólares Linden. Recordemos que, dada la libertad de este ciber mundo, muchos usuarios han venido creando juegos de rol y de otros tipos dentro de SL, pero siempre han sido iniciativas que han partido de los propios residentes. El caso de *Linden Realms* es el primero en el que Linden Lab se implica directamente en la construcción de un juego de su propia autoría.

⁴¹<http://www.diariodesevilla.es/article/tecnologia/376921/second/life/se/defiende/la/prensa/auga/su/dest/ruccion.html> [Fecha de consulta: 10/11/2012].

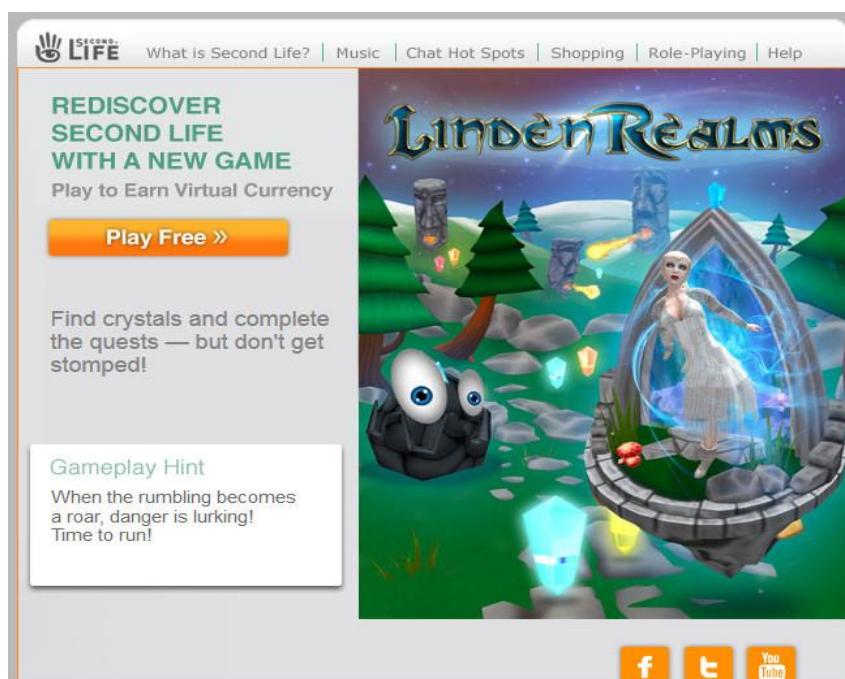


FIGURA 11. *Linden Realms*: “redescubre Second Life con un nuevo juego”
[Fuente: Linden Lab].

Aparte de otros cambios como hacer más veloz el acceso y el movimiento de los avatares, o generar más herramientas para que los usuarios puedan expandir sus opciones, otro cambio fundamental que Humble está estableciendo como director de Linden Lab es la adaptación de SL a plataformas móviles como *tablets* y *smartphones* debido al auge que este tipo de plataformas está teniendo en los últimos años. Así mismo, SL está buscando la integración con otras comunidades de redes sociales populares como *Facebook*, *Twitter*, y *YouTube* (como puede verse en la parte inferior de la imagen anterior), y con otras más específicas como *Steam*, dirigida principalmente a jugadores. Otro cambio significativo es que Humble pretende diversificar la compañía con otros productos, ya que hasta el momento Linden Lab ha sido una compañía de producto único: SL. Así, en octubre de 2012 fueron presentados cuatro nuevos videojuegos realizados por la compañía californiana: *Patterns*, *Creatoverse*, *Versu* y *Dio*.

Por último, el que tanto Kingdon, explícitamente, como Humble, implícitamente, se refieran al hecho de que SL ha perdido popularidad a raíz del éxito de compañías como *Facebook* y *Twitter*, señala un aspecto fundamental en el estado actual del avance tecnológico, y es que cuando una plataforma deja de ser novedad y estar de moda, sufre una *migración* de usuarios que cierran o abandonan sus cuentas para cambiarlas por las siguientes, que en el caso de SL fueron las redes sociales mencionadas y juegos sociales vinculados a ellas tales como *Farmville* y *Cityville*, los cuales desataron el interés de los

medios de comunicación en detrimento del auge de los cibermundos que se suscitó a raíz del éxito de SL. Como veremos en un apartado posterior, el papel de los medios de comunicación en todo esto es fundamental, ya que conforman el imaginario sociocultural de las personas con respecto a estas nuevas tecnologías y su percepción popular en torno a ellas. Sin embargo, como apunta Mayans:

La novedad de un determinado fenómeno -sea este tecnológico o no- tiene una fecha de caducidad evidente e inminente. Lo nuevo dura poco. Y el calado del fenómeno social al que prestamos nuestra atención es mucho más profundo que algo simplemente nuevo (Mayans, 2002: 228).

Pensamos que es una perspectiva como ésta la única capaz de acercarse a la verdadera complejidad de los cambios sociales, culturales, económicos y políticos que se están produciendo actualmente en relación con los avances tecnológicos derivados de la web 2.0, ya que sólo un acercamiento detenido a estas plataformas tecnológicas -más allá de su novedad e impacto mediático iniciales- y, sobre todo, a los usos cotidianos y contextuales por parte de las personas, puede enseñarnos algo sobre el verdadero carácter y significado de estas tecnologías en la vida diaria de las personas, así como de sus implicaciones a corto, medio y largo plazo. Después de todo, como decía Georges Perec con respecto a la moda, qué podemos hacer cuando el mismo hecho de la moda (tecnológica en este caso) se manifiesta “como una institución burda [...] que sólo remite a los fatigados sobresaltos de nuestra civilización mercantil: ¿podemos sortear la moda? ¿Desviar la moda? ¿O qué?” (Perec, 2008b: 57). Preguntas que también afectan, hoy más que nunca, a la propia investigación académica.

4.2. “Tu mundo, tu imaginación”

Si hay una característica principal que defina a SL es que la gran mayoría de lo que vemos en su interior ha sido construido por los propios usuarios. Otra característica es que, a diferencia de otros cibermundos como el popular *World of Warcraft*, no hay ninguna búsqueda, ninguna misión que cumplir. Linden Lab creó un espacio donde los usuarios pudieran construir y modificar el mundo, así como interactuar libremente entre ellos. Según la persona que ideó este ciber mundo, Philip Rosedale:

todo lo que nosotros hemos creado es una plataforma, un mundo casi vacío; y tenemos la suerte de que llegasen [los usuarios] y lo llenasen de vida. Si Second Life es un mundo, es porque ellos lo han creado (Rosedale, citado en Rymaszewski *et al*, 2008: 7).⁴²

Entre las influencias de Rosedale a la hora de pensar la filosofía de SL están la novela *Snow Crash* de Neal Stephenson y el festival *Burning Man*. La idea de Stephenson (2005) del Metaverso como un “universo metafísico” en línea en el cual los seres humanos - representados por avatares- pudieran comunicarse e interactuar, ha servido de inspiración a otros cibermundos aparte de SL, tales como *Active Worlds*, *There*, *Dotsoul* etc. Rosedale ha reconocido abiertamente la influencia de la novela:

Snow Crash tiene un gran parecido práctico con Second Life tal como existe ahora: un mundo paralelo, inmersivo, que simula un universo alternativo, donde habitan simultáneamente miles de personas para comunicarse, jugar y trabajar, en diversos niveles y variantes de juegos de rol con sus avatares (Rosedale, citado en Carr y Pond, 2007: 22).

Respecto a *Burning Man*, es éste un evento anual de siete días de duración que se desarrolla en el desierto de Black Rock, en Nevada, y que se caracteriza por ser una ciudad temporal construida por los propios participantes. Sus organizadores lo describen como un experimento en comunidad de autoexpresión y autosuficiencia radical. Rosedale vio en *Burning Man* un espacio de construcción y colaboración comunitarias, un mundo de “proyección creativa” (Au, 2008: 31), y quiso convertir SL es una especie de *Burning Man* en versión digital donde la gente pudiera construir todo tipo de objetos y experiencias e interactuar libremente, tal y como sucedía durante los días del *Burning Man*.

Como vemos, el énfasis en la construcción y en la socialización son los pilares fundamentales de SL, y lo que lo hacía distinto de otros cibermundos existentes en el mercado. En julio de 2002, el periodista Wagner James Au —que con el tiempo se convertiría en el reportero “oficial” de SL— escribió un artículo sobre los MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, o juegos de rol multijugador masivo en línea), donde planteaba la siguiente pregunta: ¿*Dónde* están los juegos que no se basan únicamente en matar orcos y trolls o tropas de asalto? Obviamente, se estaba refiriendo al

⁴² Un comentario como éste pone de manifiesto el carácter de SL como “espacio practicado” (de Certeau, 1988), es decir, como espacio (mundo) que sólo existe en tanto que haya quien lo habite, en tanto que esté socialmente poblado y sea socialmente significativo. Son los propios usuarios los que “hacen funcionar” este cibermundo a través de sus acciones, interacciones y construcciones, dejando de ser simples usuarios para convertirse en habitantes, ciudadanos, o según el término elegido por Linden Lab, “residentes” de SL.

éxito de cibermundos como *Everquest*, o *Ultima Online*, cuya ambientación transcurría en bosques medievales o en planetas remotos de alguna galaxia imaginaria, y donde todo era hachas de guerra o rayos láser. La mayoría de los cibermundos existentes por aquel entonces eran para matar cosas, y Au se preguntaba “¿Dónde está un mundo en línea que sea un poco más realista?” (Carr y Pond, 2007: 23).

Unos años antes, Janet Murray, reflexionando sobre el predominio de la violencia en los videojuegos de lucha, incitaba a la creación de nuevos espacios donde la participación del usuario no se basara únicamente en la identificación con un hacha o pistola y en el simple acto de disparar y matar:

El éxito de los juegos de lucha presenta un desafío para la próxima generación de artistas digitales. El formato de lucha está abierto a la expansión expresiva con muchos matices, una vez que le demos al protagonista un papel más rico que el de simple máquina de matar. Necesitamos encontrar sustitutos al acto de disparar una pistola que ofrezcan la misma inmediatez de efecto, pero permitan que la historia tenga un contenido más complejo y atractivo. Necesitamos encontrar formas de identificar al jugador con el punto de vista del personaje, de manera que un cambio de posición haga surgir cuestiones morales importantes.⁴³ Necesitamos aprovechar el simbolismo dramático de la lucha para crear suspense y tensión argumental sin centrarnos en la adquisición de una habilidad mecánica (Murray, 1999: 160).

Murray cuenta la historia de un estudiante del MIT que pasaba mucho tiempo en un MUD a pesar de que le aburría matar dragones, que era la actividad principal de ese espacio. Seguía conectándose porque había inventado una nueva forma de divertirse dentro del sistema: reunir provisiones y llevarlas a un lugar determinado a una hora concreta. La inventiva de este estudiante, señala Murray, es típica de la cultura de los MUD. Simplemente tomó los materiales a su alcance y los adaptó a sus propios fines. De esta forma, algunos jugadores empezaron a experimentar que el placer de compartir un espacio virtual donde los jugadores pudieran charlar unos con otros a través de Internet era más grande que el placer del juego en sí. Pero esta gente era una inmensa minoría comparada con la inmensa mayoría de los jugadores involucrados en el mundo del juego. En efecto, todas estas plataformas, tanto los MUD como los MMORPG, tienen en común el hecho de haber sido utilizadas, desde el principio y sobre todo, como juegos.

⁴³ Aunque no lo cita expresamente, Murray está haciendo mención a la famosa frase del cineasta Jean-Luc Godard, “Un travelling es una cuestión moral”.

Una brillante excepción a esta regla fue el ciber mundo textual *TinyMUD*, considerado el primer ciber mundo *social*, el cual se centraba en la conversación entre los usuarios y les permitía acceder al propio lenguaje de programación. *TinyMUD* permitía a sus usuarios crear objetos con comportamientos incluidos, es decir, que fueran más allá de la mera descripción de su apariencia. Como señala Murray, los usuarios de *TinyMUD* disfrutaban con el ingenio de los otros para extender las capacidades representativas del entorno que comparten: “Este *placer constructivo* es la forma más avanzada de narración que permite el medio: la posibilidad de construir cosas con comportamiento autónomo” (Murray, 1999: 161, la cursiva es mía). Sin embargo, como hemos dicho, el número de gente que optaba por este tipo de prácticas alternativas al mundo fantástico de los MUD era muy inferior a los que seguían prefiriendo el placer de disparar y matar, y los objetos que construían los usuarios, a diferencia de SL y su régimen de propiedad intelectual, no pertenecían a los mismos, sino que pasaban directamente a formar parte del. No obstante, la cultura creativa de ciber mundos como SL comenzó con este tipo de entornos y, lo que es más importante, sirvió para predecir futuras tendencias de realidad virtual en red, como la expuesta por la propia Murray:

Según aumentan las posibilidades de acceso a los ordenadores, es posible que cada vez más gente abandone los juegos de ganar/perder por las construcciones colectivas de mundos alternativos elaborados (Murray, 1999: 162).

Ha sido sin duda SL el ciber mundo que ha conseguido llevar ese “placer constructivo” del que hablaba Murray a un mayor número de personas. El propio discurso y simbología del mundo resalta este impulso creativo mediante una consigna como “*Tu Mundo, tu imaginación*” y un logo que representa la fusión entre un ojo y una mano. Para Linden Lab, este logo es un símbolo de creación y creatividad donde el ojo observa el mundo, mientras que la mano lo modela, lo da forma.



FIGURA 12. Logo de *Second Life* [Fuente: Linden Lab].

El hecho de que Linden Lab esté ubicado en San Francisco y que su fundador, Philip Rosedale, se criara en San Diego, vincula directamente la empresa y su creación con lo que Barbrook y Cameron (2001) bautizaron como “ideología californiana”, en la que un grupo de personas que vivían en un país (Estados Unidos) y un estado (California) específicos desarrollaron una “nueva economía” basada en ideas como la “flexibilidad” y la “creatividad” a través de unos intereses socioeconómicos y tecnológicos particulares que han sido exportados y reproducidos en otros países y contextos. De hecho, como ha señalado Malaby (2009: 108) en su etnografía con los empleados de Linden Lab, éstos fueron explícitamente valorados “en términos de su creatividad, inteligencia y energía”, y conceptos como la “creatividad”, o más específicamente, la “creatividad colaborativa”, circulaban diariamente por la sede de Linden Lab.

Es por todo ello que la “creatividad” ha sido siempre la principal baza de SL, no sólo para la propia empresa, sino para una gran parte de sus usuarios. En su etnografía sobre SL, Boellstorff (2008) recoge fragmentos de informantes que citan la “creación” y la “creatividad” como las razones principales de su interés por SL, así como su preferencia por este ciber mundo frente a otros que no ofrecen herramientas para explorar la creatividad. Por ejemplo, según palabras de un informante: “Soy una persona creativa. Me encanta la estructura abierta que SL me proporciona, donde puedo crear cosas sin restricciones”; y según otro informante: “Lo que me llamó la atención fue que no había objetivos, y libertad para hacer lo que quieras” (Boellstorff, 2008: 211). Es esta ausencia de objetivos establecidos la que permite a muchos usuarios de SL experimentar una sensación de libertad y autoexpresión por medio de la creatividad, algo que nosotros también hemos encontrado en los discursos de nuestros informantes, quienes en todo momento exaltaban las múltiples herramientas y posibilidades de SL en términos de libertad, construcción y creatividad.

Respecto a la idea de imaginación presente en su eslogan, “*Tu mundo, tu imaginación*”, no está muy lejos de las teorías que sobre este concepto ha formulado Arjun Appadurai (2003), para quien hoy la imaginación “ha pasado a formar parte del trabajo mental cotidiano de la gente común y corriente”.⁴⁴ Según este autor, la imaginación es un elemento constitutivo de la subjetividad moderna, hecho que viene impulsado por los cambios introducidos por los medios de comunicación electrónicos, que transforman y reconfiguran el campo de la comunicación de masas, así como los medios de expresión y

⁴⁴ El concepto de imaginación tuvo una importancia fundamental durante el periodo romántico, pero entonces se relacionaba fundamentalmente con una experiencia individual que permitía a la persona escapar de la mundanidad de la vida cotidiana.

comunicación tradicionales. Esta transformación ofrece nuevos recursos y nuevas disciplinas para “la construcción de la identidad y de la imagen personal”, así como para la interacción y la socialización, algo que forma parte de la propia filosofía de SL, donde, como decía su fundador, son los propios usuarios los que han ido creando el mundo añadiendo “millones de objetos a Second Life, coches, ropa, castillos y todo aquello que se pueda imaginar, cada día”, en un lugar donde cada uno “puede transformar las imágenes de su cabeza en una especie de realidad pixelada” (Rymaszewski *et al*, 2008: 7).

El goce estético de imaginar, hacer, construir y compartir cosas dentro de un ciber mundo, que es lo que Murray entiende por “constructivismo”,⁴⁵ es lo que muchos usuarios han hecho y continúan haciendo en SL, donde el mayor interés, como auguraba esta autora, no es ya ganar o perder, disparar y matar, sino participar en la construcción colectiva de mundos alternativos elaborados. Así, si SL es un ciber mundo en sí, cada uno de los grupos y comunidades que encontramos en su interior, así como los espacios en los que se reúnen y socializan, son *micromundos*⁴⁶ movidos por intereses e imaginaciones compartidas, micromundos para la experimentación y la construcción de una identidad social capaz de manifestarse y expandirse de múltiples y diversas maneras.

4.3. ¿Fenómeno mediático o etnográfico?

No cabe duda de que SL se ha convertido en uno de los grandes hitos de la cultura digital y en uno de los fenómenos mediáticos de la década del 2000, engrosando así una larga lista que incluye sitios como *MySpace*, *Facebook*, *Twitter*, *YouTube* y conceptos como el de la propia web 2.0, *blogging*, *microblogging*, *crowdsourcing*, *mashup*, *machinima*, etc., todos ellos alimentados y publicitados de forma espectacular por los medios de comunicación en sus versiones impresas y digitales. Todo ello ha contribuido a conformar un imaginario colectivo de la web 2.0, así como en el pasado se configuró un imaginario de la tecnología de la realidad virtual y de Internet también alimentada por los medios (Flichy, 2003). En este

⁴⁵ Murray toma el término de Jean Piaget, quien lo utilizó para explicar el modo en que los niños aprenden al manipular objetos en el mundo. Seymour Papert, a su vez, extendió el concepto de Piaget a “construccionismo”, que es un método de aprendizaje construyendo cosas.

⁴⁶ La idea de “micromundo” fue introducida también por Papert (1980) como un modelo para realizar representaciones de una realidad sobre un tema, el cual será refinado o pulido por los alumnos iniciando con un punto de partida que les permita crear sus propias “extensiones” mediante la exploración, manipulación y experimentación con esos modelos. Como vemos, la idea es muy parecida a la de SL: se propone un mundo que actúa como punto de partida que será refinado imaginativa y creativamente por los propios usuarios según un proceso que les llevará a crear sus propias “extensiones” de ese mundo inicial.

imaginario de lo tecnológico en el siglo XXI el papel de SL ha sido fundamental, ya que a él debemos el haber democratizado conceptos como los de avatar y metaverso, la propia idea de los mundos virtuales (cibermundos, como los llamamos aquí), o la posibilidad de canjear dinero virtual por dinero real. Desde su lanzamiento en 2003, y especialmente durante el boom de los años 2006 y 2007, SL ha hecho su aparición no sólo en periódicos, revistas, programas radiofónicos y noticiarios televisivos, sino también en novelas (*"Diamond Star"*, *"The Last Testament"*, *"Another Life"*, *"The Darkest Evening of the Year"*), series de televisión (*"CSI: NY"*, *"The Office"*, *"Law & Order"*, *"True Life"*, *"SuperNews!"*, o la española *"Física o Química"*), películas (*"Beautiful Kate"*, *"Gamer"*, *"Hot Tub Time Machine"*), cómics (*"Other Lives"*, de Petter Bagge), videoclips musicales (*"Bruci la città"*, de Irene Grandi), etc. Toda esta cantidad de referencias hace que SL sea posiblemente el cibermundo que más veces ha aparecido en los medios de comunicación y el más citado en la cultura popular, seguido muy de cerca por *World of Warcraft*, que también cuenta con numerosas referencias en medios populares, como por ejemplo el famoso episodio de la serie de animación South Park titulado *"Make Love, Not Warcraft"*, ganador de un premio Emmy.

Sin embargo, ¿qué nos enseñan todas estas referencias acerca de SL y de las muy diversas experiencias que cada día tienen lugar en su interior? Como señala Boellstorff (2009: 72), una práctica común a la hora de escribir o hablar sobre los cibermundos es "destacar lo sensacional", es decir, avatares con aspecto de mujer pero que son hombres en la vida real (y viceversa), personas y empresas "reales" que ganan grandes sumas de dinero haciendo negocios "virtuales" (como el caso ya mencionado de Anshe Chung), avatares que practican cibersexo e incluso cultivan el sadomasoquismo en línea, políticos que se hacen un avatar para realizar campañas digitales (en España fue significativo el caso de Gaspar Llamazares), casos de violación *on line*, de abuso de menores, etc. Si esto es común a todos los cibermundos, lo es más en el caso de SL debido a toda esa popularidad que los propios medios han contribuido a alimentar y magnificar, y más tarde, desacreditar. En el caso de SL, los medios han procedido según su orientación habitual hacia lo espectacular, hacia lo sensacional y lo extraordinario, siguiendo una lógica que ha encontrado una de sus mejores críticas en la obra de Georges Perec:

Quien nos habla, me da la impresión, es siempre el acontecimiento, lo insólito, lo extraordinario: en portada, grandes titulares. Los trenes sólo empiezan a existir cuando descarrilan y cuantos más muertos hay, más existen; los aviones solamente acceden a la existencia cuando los secuestran; el único destino de los coches es chocar contra los árboles: cincuenta y dos fines de semana al año, cincuenta y dos balances: ¡tantos muertos y tanto mejor para las noticias si las cifras no cesan de aumentar! Es necesario que tras cada acontecimiento haya un escándalo, una fisura, un peligro, como si la vida no debiera

revelarse nada más que a través de lo espectacular, como si lo elocuente, lo significativo fuese siempre anormal: cataclismos naturales o calamidades históricas, conflictos sociales, escándalos políticos... (Perec, 2008a: 21-22).

Frente a estos acontecimientos que se apoderan siempre de los encabezados de los medios de comunicación, Perec reclamaba aquellos sucesos que suelen pasar desapercibidos, el poder fundamental de lo minúsculo, de lo cotidiano, o según sus propias palabras, de “lo infraordinario”, es decir, de los propios usos y costumbres de la gente que constituyen el entramado mismo de la vida:

Lo que realmente ocurre, lo que vivimos, lo demás, todo lo demás, ¿dónde está? Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual, ¿cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo? (Perec, 2008a: 22-23).

Es por eso que el escritor y sociólogo francés pedía “fundar nuestra propia antropología”, una que hablara de esas “cosas comunes”, haciéndolas salir, arrancándolas del caparazón al que permanecen pegadas, una antropología que buscara en nosotros no ya lo “exótico”, sino lo “endótico”. Tal es precisamente el trabajo del etnógrafo, quien, si bien muchas veces no es ajeno a lo exótico y lo extraordinario, sabe que la esencia de una cultura se encuentra en lo mundano, en lo ordinario, en el día a día de los sujetos que componen esa cultura y la dotan de significado en sus prácticas cotidianas.

Y esto es cierto tanto para el etnógrafo como para el ciberetnógrafo. Así, en un caso como el de SL, frente a las experiencias comerciales, corporativas y políticas recogidas por los medios de comunicación, o las noticias sobre escándalos y cuestiones exóticas, raras o anormales, cabe preguntarse: ¿*Qué* hay de aquellos miles de usuarios que lo habitan cada día y que no acceden a él por un interés económico, promocional o corporativo? ¿*Qué* experiencias llevan a cabo cotidianamente estos usuarios? ¿*Cómo* se relacionan entre ellos y qué medios utilizan para tal fin?, y lo más importante, ¿*Qué* dicen sobre su vida *online* y su relación con el ciber mundo y con el resto de personas que lo habitan? Son estas preguntas las que nos interesan responder aquí, preguntas que atienden a lo cotidiano, a lo ordinario, al día a día de una cultura que nos interesa investigar como etnógrafos, más allá de la percepción popular actual sobre SL (también alimentada por los medios) según la cual SL ha “fracasado”, está “muerto”, ha sido “abandonado”, etc. Tales frases se refieren básicamente a aquellas empresas y promotores que abandonaron el ciber mundo al no encontrar las posibilidades de negocio que habían previsto, o aquellas otras personas que no encontraron en SL una experiencia satisfactoria debido a su falta de objetivos precisos, pero ignoran o

pasan por alto toda la gente que estableció allí su comunidad o que encontró en este ciber mundo un espacio para la construcción y la creatividad, y que a día de hoy continúan conectándose regularmente y compartiendo sus gustos, afectos e intereses con otros. Frente a este tipo de discursos que certifican su muerte baste decir que, según una encuesta reciente de la agencia Nielsen Media Research, SL sigue estando entre las 10 plataformas para PC más jugadas del año 2012,⁴⁷ tal y como demuestra el siguiente gráfico:

Top PC Game Titles April 2012

Rank	Game Title	Publisher	Share	Average Minutes Played Per Week	TMP%
1	World of Warcraft	Blizzard Entertainment	9,316	466	32,589
2	League of Legends	Riot Games	3,388	434	13,274
3	Hanging Gardens of Babylon	Big Fish Games, Inc	8,302	112	5,278
4	Half-Life 2	Vivendi Games	2,718	233	3,521
5	Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, The	Turbine	1,399	348	3,358
6	Warcraft III: Reign of Chaos	Blizzard Entertainment	1,164	295	2,710
7	Muse	Big Fish Games, Inc	0,538	343	2,463
8	Aion	NCsoft	1,458	253	2,060
9	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	Atari	0,464	541	1,860
10	Second Life	Linden Lab	0,867	401	1,543

Source: Nielsen Games - GamePlay Metrics™. Share is the percentage of the gaming audience measured that played the title. Overall TMP% represents the percent of total minutes played from the Top 100 non-casual/pre-installed PC games measured.

FIGURA 13. Las diez plataformas de PC más jugadas en abril de 2012
[Fuente: Nielsen].

⁴⁷ Aunque SL no es exactamente una plataforma de juego, como ya hemos señalado en varias ocasiones a lo largo de este trabajo, el hecho de que sea una plataforma para PC, use gráficos tridimensionales, se base en avatares, y tenga una estética de videojuego, hace que, según Nilesen, la categoría “games” sea la más apropiada a la hora de clasificarlo (Au, 2012). El hecho de que se encuadre en esta categoría otorga mayor prestigio a SL ya que se está comparando con datos procedentes de los MMORPG, en los cuales, como es sabido y los datos de la grafica demuestran, los usuarios tipo son *hardcore gamers* que dedican horas y horas de juego. Esta observación demuestra una vez más la falta de investigación sobre los usos reales de SL en la actualidad por parte de aquellos que persisten en hablar de muerte y de fracaso con respecto a este ciber mundo.

Es difícil, después de ver esta tabla, hablar de “fracaso” o de “muerte”. Pero más allá de los datos empíricos, es desde una perspectiva etnográfica o “infraordinaria” que decimos que SL está muy vivo. Y está muy vivo porque las múltiples culturas que lo forman y dan vida están muy vivas, así como sus prácticas, discursos, creaciones, narrativas y rituales asociados. Es en este sentido que para nosotros SL no es tanto un *fenómeno mediático* como un *fenómeno etnográfico* que ha servido, sirve y servirá (por lo menos hasta que el mundo cierre, o incluso más allá de esto, como demuestra el caso de las ciberdiásporas que aquí estudiaremos) como espacio de encuentro, creación y consolidación de identidades, grupos y comunidades de las que aún nos queda mucho por aprender.

5. EL AVATAR O LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS CIBERMUNDOS

5.1. Enfoques sobre la ciberidentidad

Junto con la comunidad, que veremos en un capítulo posterior, la identidad ha sido uno de los temas que más han preocupado a investigadores y académicos desde que se originaron los estudios sobre Internet como nueva plataforma para la expresión personal. Se suele hablar de identidad “virtual” o “en línea” pero consecuentemente con nuestra apuesta terminológica preferimos emplear el término *ciberidentidad*. La palabra “ciberdidentidad” suele utilizarse para referirse al fenómeno de la usurpación de identidad en Internet. Una búsqueda de esta palabra en *Google* u otro motor de búsqueda nos mostrará un amplio espectro de noticias y artículos relacionados con este fenómeno. Pero nosotros empleamos el término en un sentido más amplio para referirnos al tipo de identidad que construimos en Internet y al modo en que esta identidad es siempre controlada por los agentes informáticos dueños de las redes informáticas. De ahí la pertinencia del prefijo ciber y su idea de control. En efecto, siempre que creamos una ciberidentidad ofrecemos una serie de datos que quedan almacenados en los servidores de la red. Siempre que queremos registrarnos en algún servicio digital (foro, chat, red social, ciber mundo) aportamos una serie de información necesaria para la construcción de una ciberidentidad, de modo que pasamos a depender de los gestores de ese servicio, quienes pueden controlar y archivar todos nuestros datos siempre y cuando quieran. Esto hace que la identidad que construimos en Internet sea siempre controlada y vigilada por los señores de las redes, por los señores del aire, “quienes tratan de generar en los usuarios una relación de pertenencia, identificación y fidelidad a sus dominios informacionales” (Echeverría, 2000b: 47). Se puede hablar entonces de una situación de neofeudalismo que supone la emergencia de nuevos siervos o súbditos del dominio informacional ostentado por los administradores informáticos. Esto se traduce en que *dependemos representacionalmente* de los administradores informáticos a la hora de existir y actuar en el ciberespacio, pues siempre que construimos una imagen propia y obtenemos una ciberidentidad, esta es asignada y controlada por los señores del aire. Ya sea en un chat, en una red social o en un ciber mundo, los administradores del sistema controlan y vigilan nuestras ciberidentidades. Y no sólo eso, sino que también pueden memorizar nuestras acciones y utilizarlas para sus propios fines empresariales. Es por este elemento de dominio y control inherente al prefijo “ciber” que creemos que la noción de ciberidentidad (como la de ciber mundo, ciber comunidad o ciberetnografía) describe mejor nuestra verdadera experiencia como usuarios de Internet que otros términos como identidad virtual, identidad electrónica o identidad *online*.

La diferencia más significativa entre la identidad física y la ciberidentidad es que, mientras que en el mundo físico existe una unidad inherente al yo -según la norma moral-legal estándar de “una persona-un cuerpo”-, en el ciberespacio los sujetos están libres de esta ancla unificadora del cuerpo, y como consecuencia de ello uno puede tener tantas personalidades electrónicas como quiera. Los primeros analistas de Internet entendieron esta posibilidad de experimentar con varias identidades como un asunto lúdico donde es posible “jugar con la identidad”, es decir, ver qué sucede al cambiar nuestro género, apariencia, orientación sexual, y otros aspectos del yo “real”. Autores como Stone (1991) y Turkle (1997) conectaron este juego de identidades con una *condición postmoderna* en la que las identidades son flexibles y fragmentadas y, por lo tanto, es posible proyectar personajes alternos y merodear a través de ellos a nuestro libre albedrío, reconociendo que “ningún aspecto se puede afirmar como el absoluto, el verdadero yo”, precisamente porque la esencia de este yo flexible “ni es unitaria, ni sus entidades estables. Es fácil merodear a través de sus aspectos, que intercambian constantemente comunicación entre sí” (Turtle, 1997: 320-329). Para estos y otros analistas (Myers, 1987; McRae, 1997), estas posibilidades de juego y experimentación con identidades múltiples y flexibles venían propiciadas por el anonimato de Internet, el cual permitía una desinhibición del comportamiento que permitía a cada uno jugar a ser lo que quisiera sin las consecuencias que eso supondría en el mundo “real”. La importancia del anonimato en los primeros tiempos de la red quedó perfectamente ilustrada en la famosa viñeta de Peter Steiner para *The New York Times*, en la que un perro le decía a otro “en Internet, nadie sabe que eres un perro” mientras interactuaba con la computadora.



FIGURA 14. “En Internet, nadie sabe que eres un perro”
[Fuente: The New York Times].

Todas estas teorías hablaban de una identidad situada al margen del yo corpóreo, y en algunos casos, como el de Turkle (1997: 62), se hablaba incluso de cómo la gente se sentía “cada vez más cómoda con la sustitución de la propia realidad por sus representaciones”, según la cultura de la simulación a la que había dado lugar el postmodernismo. Por lo tanto, la así llamada identidad “virtual” se presentaba como una identidad separada, independiente, y en muchos casos mejor, que la identidad “real”, llegando a considerarse como una actividad autónoma, al margen de la vida *offline*. La dicotomía *virtual/real* o *online/offline* vehiculaba este tipo de aproximaciones, enfatizando las ventajas de la identidad “virtual” frente a la “real”. El “laboratorio de la identidad” (Bruckman, 1992) que es Internet nos permitía, por ejemplo, olvidar nuestro verdadero yo y presentar una máscara más satisfactoria, de modo que pudiéramos “relajarnos, siendo liberados de la carga de ser quiénes somos, de vivir con, y ser totalmente responsables de, nosotros mismos” (Zizek, 2010: 156-157). Esta máscara (o máscaras) digitales, tienen un efecto liberador ya que en muchas ocasiones puedo ser “más yo” que mi persona de la vida “real”, tornando visibles aspectos de mí mismo que jamás me atrevería a admitir en la vida “real”:

Digamos, cuando juego anónimamente en un Multiple Users Domain (MUD), puedo presentarme a mí mismo como una mujer promiscua e involucrarme en actividades en las que, si intentara participar en la VR [vida real] traerían consigo la desintegración de mi sentido de identidad personal (Zizek, 2010: 157).

El hecho de que una gran mayoría de las primeras investigaciones sobre ciberidentidad se realizaran precisamente en los MUDs es muy significativo, ya que en estos ejemplos primerizos de cibermundos había precisamente un juego basado en la construcción de identidades. Además, sobre todo en los MUDs de aventuras herederos de los juegos de rol cara a cara, parecía existir una voluntad clara de separación con respecto al mundo real, ya que lo que pretendían los usuarios era precisamente sumergirse en un paisaje medieval de fantasía matando monstruos y dragones y encontrando monedas de oro, amuletos y otros tesoros, tal y como encontramos hoy en cibermundos masivos y populares como *World of Warcraft*. El problema fue generalizar los aspectos encontrados en los estudios sobre estos espacios al conjunto de Internet. Por ejemplo, el trabajo de Turkle ha sido criticado (Meneses, 2006) porque se situaba en un contexto demasiado específico que no sólo incluía a experimentados jugadores de MUDs, sino a estudiantes del MIT y usuarios con muchos conocimientos de ordenadores. Estos aspectos invalidan el trabajo de Turkle como marco teórico y conceptual para estudiar otros espacios de Internet y otros conjuntos de usuarios, aunque mucha de la investigación sobre ciberidentidad posterior al trabajo de Turkle se llevó a cabo extrapolando sus resultados a otros contextos (Gómez Cruz, 2007: 95).

Como decíamos, la insistencia en separar identidad “real” e identidad “virtual” llevó a muchos analíticos de Internet a considerar la primera en términos de entidad autónoma, separada del cuerpo real. De alguna manera, esta idea se relaciona con las aspiraciones utópicas de la realidad virtual, cuyo vocabulario estaba también presente en la obra de estos autores: “Cuando a través de la pantalla nos adentramos en las comunidades virtuales, reconstruimos nuestras identidades *al otro lado del espejo*” (Turkle, 1997: 226; la cursiva es mía). Estos autores hablaban exageradamente de que Internet proporcionaba un nuevo escenario para la “descorporización” del ser, ya que las nuevas identidades digitales eran capaces de liberarse de las ataduras de la carne (Stone, 1991). Sin embargo, otros autores llamaban a la prudencia académica señalando, por ejemplo, que “la carne no puede ser dejada atrás completamente” (Bell, 2001: 41), ya que, después de todo, es el usuario quien controla su identidad “virtual” e, inevitablemente, seguimos estando sujetos a un cuerpo “real” que condiciona en gran medida la experiencia que tenemos en el universo digital (por ejemplo, las necesidades fisiológicas de nuestro cuerpo “real” pueden interrumpir las actividades que lleva a cabo nuestro cuerpo “virtual”, algo que también afecta a nuestra inmersión en ese entorno, ya que estas necesidades fisiológicas -comer, ir al baño, dormir, etc.- nos “sacan” del espacio digital y nos hacen “volver” al mundo “real”). Así, como señala Zizek:

La idea es que independientemente de lo mucho que nos hayamos sumergido en la realidad virtual, seguimos estando sujetos a un cuerpo real (propenso a envejecer, al colapso funcional, etc.) del que no podemos abstraernos, y que, por tanto, es imposible el sueño gnóstico de la transformación de los seres humanos en entidades virtuales (Zizek, 2006: 97).

Frente a esta postura que insistía en separar las identidades según la dicotomía real/virtual, *online/offline*, y que privilegiaba las identidades construidas en el universo digital destacando aspectos como el anonimato, el juego, la flexibilidad, la fragmentación o la descorporización, con el tiempo surgió otra línea de pensamiento que criticaba esta postura mediante estudios cualitativos que indicaban cómo, en realidad, “parece ser que muchos, probablemente la mayoría, de los usuarios sociales de CMO crean yoes *on-line* que son consistentes con sus identidades *off-line*” (Baym, 2003: 76). El trabajo de Baym sobre *rc.arts.tv.soaps (r.a.t.s.)*, un grupo de noticias de la red Usenet dedicado a la discusión recreativa de culebrones, demostraba cómo la gente utilizaba su propio nombre y construía su identidad en este entorno a través de autorevelaciones explícitas de su yo “real”. Baym ofrecía también ejemplos de investigaciones anteriores a la suya donde la defensa del anonimato se veía claramente cuestionada, ya fuera porque los sujetos interactuaban como *ellos mismos* (Hellerstein, 1985), o porque habrían optado por conocerse cara a cara, abandonado así su anonimato potencial (Kalcik, 1985). Esta postura, que podíamos calificar

de contraria a aquella que privilegiaba el anonimato del mundo en línea, si bien resultaba interesante desde el momento en que demostraba etnográficamente que no todas las personas estaban usando Internet de la misma manera, en realidad no resolvía el conflicto dualista real/virtual, sino que lo planteaba de otra manera, destacando en este caso el peso de la identidad “real” y el hecho de que ésta se manifestaba en el entorno “virtual” sin muchos cambios significativos. Es más, en algunos casos, la identidad “virtual” era el puente para conocerse en la vida “real”.

Para ciertos autores, esta distinción ontológica entre realidad y virtualidad que insiste en señalar la coexistencia de dos mundos separados,⁴⁸ no tiene mucho que ver con lo que significa actualmente utilizar las nuevas tecnologías (Wellman y Haythornthwaite, 2002), cuando el uso de Internet está tan integrado en nuestra cotidianeidad y forma parte de la misma realidad, una en la que las experiencias vividas en el mundo físico se entremezclan cada vez más con las realizadas frente a la pantalla del ordenador, ya sean amistades, romances, trabajos, gestiones, etc. Sin embargo, desde un punto de vista etnográfico, lo que nos interesa comprender es cómo diferentes grupos sociales usan o se apropian de estas tecnologías dentro de un contexto social específico, y qué narrativas introducen a la hora de explicar sus actividades, que pueden ir desde una defensa de la identidad “virtual” y sus ventajas para el anonimato, el juego y la fragmentación; un énfasis en la identidad “real” (o de una identidad “virtual” que es consistente con la “real”); o usuarios que consideran su identidad “virtual” tan real como su identidad “real” y no enfatizan, por tanto, la disgregación ontológica (en línea y fuera de línea, real y virtual), ya que ambos planos forman parte de nuestra actividad cotidiana y la gestión de la identidad forma parte de esta vida cotidiana (Goffman, 1993), sea mediada o no por el uso del ordenador.

Ahora mismo nos encontramos en una situación en la que el número de usuarios de Internet ha crecido enormemente, y con él el número de personas, intereses y formas de construir identidad y comunidad, y esa misma diversidad se ve reflejada en una diversidad de prácticas y contextos de uso que nos están obligando a llevar a cabo estudios contextualmente más situados que nos permitan *seguir* a los actores, sus prácticas, y sus discursos en relación con las nuevas tecnologías.⁴⁹ Y en este seguimiento, las formas en que

⁴⁸ Otra ventaja del término “ciberidentidad” es que nos permite ir más allá de la dicotomía “virtual” y “real” que ha dominado gran parte de los estudios sobre la identidad en Internet, ya que toda manifestación del término “virtual” en palabras como identidad y comunidad produce una inevitable polaridad con respecto a lo “real”. Remitimos a los apartados 1.2 y 1.3 para una explicación más amplia de las ventajas del término “ciber” frente a la palabra “virtual”.

⁴⁹ Este enfoque se relaciona estrechamente con la Teoría de la Construcción Social de la Tecnología (o modelo SCOT) desarrollado por Pinch y Bijker (1987). Según este modelo, el análisis de la tecnología no debe realizarse

los propios sujetos construyen, experimentan y comentan sus ciberidentidades resulta algo fundamental.

5.2. La identidad en los cibermundos: el avatar

Los cibermundos han creado su propia terminología para referirse a las identidades que los usuarios construyen en su interior. Nos referimos a la palabra “avatar”. En su sentido etimológico, avatar (o *avatāra*) es una palabra procedente del idioma sánscrito que se refiere al “que desciende”, es decir, a la bajada o descenso de un dios al mundo de los seres humanos. En la mitología hindú, el avatar designa cada una de las encarnaciones de Vishnu, el dios de la preservación y la bondad, que puede alcanzar hasta diez formas terrestres distintas, conocidas como avatares: Matsya, Karma, Varaha, Narasimha, Vāmaná, Parashurama, Krishná, Rāma, Buda y Kalki.

Inspirando en estas creencias, el escritor francés Teophile Gautier dio el nombre de “*Avatar*” a uno de sus relatos, donde un individuo, desolado por no poder estar con la mujer amada, casada con un aristócrata, pide ayuda a un científico para que intercambie los cuerpos y las almas del amante y del marido (Casas, 2010). Gautier representaba así el tema de la reencarnación y la dualidad, tema frecuente en el periodo romántico, pero sirviéndose de la mitología hindú y de su idea de avatar.

A pesar de estos precedentes, el término no empezó a popularizarse hasta el año 1992, cuando el escritor cyberpunk Neal Stephenson lo empleó de una forma totalmente novedosa en su novela *Snow Crash*. Allí, Stephenson definía el avatar como una simulación virtual de la forma humana, un cuerpo audiovisual que la gente usa para comunicarse en el Metaverso. Stephenson dijo que él había inventado el uso de esta palabra desconociendo que ya había sido usada anteriormente. Sin embargo, F. Randall Farmer y Chip Morningstar, los creadores de *Habitat*, el primer ciber mundo gráfico, ya utilizaron el término “avatar” en 1985 para designar a los personajes con diseño de dibujos animados que los usuarios manejaban para desplazarse e interactuar en este entorno. A pesar de que a la larga la novela de Stephenson y sus conceptos de avatar y metaverso han tenido una mayor importancia y repercusión dentro de la comunidad internacional, lo importante es que tanto

sin tener en cuenta el contexto social en que la tecnología surge, se usa y es apropiada por los diferentes grupos sociales. Desde un punto de vista constructivista, y en consonancia con los hallazgos de disciplinas como la semiótica, la estética de la recepción o los estudios culturales, el usuario no es un elemento meramente pasivo que recibe, consume o adquiere tecnología, sino un agente activo que domestica y adapta la tecnología a sus propias prácticas e intereses de formas muchas veces ni siquiera previstas por los propios diseñadores.

en *Habitat* como en *Snow Crash* el uso que se le da a la palabra “avatar” es totalmente nuevo, al incorporarlo al mundo de la ciencia-ficción, la realidad virtual y la construcción de una ciberidentidad, esto es, al mundo de los ordenadores y la informática



FIGURA 15. El dios Vishnu rodeado de sus diez encarnaciones terrestres o avatares
[Fuente: Jaipur - The Victoria and Albert Museum, Londres].

A partir de esta idea moderna de avatar fueron surgiendo toda una serie de cibermundos que han contribuido a popularizar el término hasta convertirlo en un referente clave de la cultura digital y de la cultura de masas en general. Fue a raíz del éxito mediático de *Second Life* que el término se hizo popular entre un gran número de personas, empresas, artistas, académicos, y políticos, que acudieron en masa a este cibermundo para experimentar por su propia cuenta aquellos aspectos que ya habían visto reflejados en los medios: avatares que podían volar, teletransportarse, hacer negocios, tener sexo, etc.⁵⁰ Ya hemos señalado la

⁵⁰ Puede decirse de estos usuarios lo mismo que dice Marc Augé sobre el turismo, en el sentido de que la experiencia turística es en realidad la del reencuentro con lo que ya se conocía: “Saboreaban el placer de la

importancia de SL a la hora de popularizar de forma masiva no sólo la idea de avatar, sino también la de metaverso o la de dinero virtual, lo cual contribuyó a despertar un interés insospechado por los cibermundos cuya visión popular fue en gran medida construida discursivamente por los medios de comunicación en sus noticias y reportajes sensacionalistas sobre el tema. Al revuelo mediático en torno a los cibermundos y sus avatares que empezó con SL, le siguió en 2009 el estreno de la nueva película de James Cameron, *Avatar*, y toda la publicidad que rodeó su lanzamiento, que muchos aprovecharon para volver sobre este término y fomentar aún más su éxito y popularidad. Otros productos culturales que han contribuido a popularizar la idea de avatar durante los últimos años son: la película *The Last Airbender*, dirigida por M. Night Shyamalan, la cual se inspiraba a su vez en la galardonada serie de animación *Avatar, The Last Airbender*; la serie *CSI*, que se hizo eco del éxito de SL en su capítulo “*Down the Rabbit Hole*” (algo que también hizo en nuestro país la popular serie *Física o Química*); el cómic *Other Lives*, del dibujante americano Peter Bagge, etc.

En general, podemos hablar de dos clases distintas de avatar, o más bien, dos formas de abordar el problema. Una visión *inclusiva*, en la que cualquier objeto virtual controlado por un ser humano puede considerarse un avatar. Según esta perspectiva, un avatar puede ser tanto el personaje que construimos en un cibermundo determinado, como el personaje que nos representa en un videojuego (*online* o no), o las imágenes estáticas que utilizamos en blogs, foros de discusión, salas de chat, redes sociales, etc. Es decir, esta visión no discrimina entre iconos bidimensionales y tridimensionales, entre avatares dinámicos y estáticos, o entre el mayor o menor grado de personificación y sofisticación de la customización de los avatares.

Por otro lado, podemos hablar de una visión *exclusiva* o más específica según la cual sólo serían avatares aquellos personajes digitales que las personas controlamos dentro de los cibermundos y videojuegos *online*, los cuales implican dinamismo (es decir, son capaces de moverse y desplazarse por el entorno digital), suelen ser tridimensionales, y podemos customizarlos detalladamente. Estos factores son importantes a la hora de establecer la distinción entre ambas posturas. Por ejemplo, con respecto a la idea de *dinamismo*, Stephenson hablaba en su novela de un “cuerpo audiovisual” que recorre y deambula por el Metaverso, una “pieza de software” capaz de moverse e interactuar con el entorno. Quedaba claro, entonces, el componente de dinamismo y movimiento vinculado al avatar: un avatar es una encarnación digital de nosotros mismos que posee la capacidad de

verificación, el placer del reconocimiento [viendo algo] semejante, sorprendentemente semejante, a las fotografías ya vistas en la prensa y a las imágenes ofrecidas por la televisión” (Augé, 1998: 94-95).

desplazarse y moverse por el espacio, algo que no concuerda con la imagen estática que nos representa en los foros, chats, blogs, y redes sociales.

Respecto a la idea de *tridimensionalidad*, se ha dicho que los cibermundos y los videojuegos *online* que incluyen avatares tridimensionales representan “un nuevo orden de inmersión en la experiencia online” (Chatfield, 2012: 182), que va más allá de los entornos textuales o aquellos que solamente incluyen iconos bidimensionales. El mismo Richard Bartle, creador de MUD1, el primer ciber mundo, decía claramente que en los MUDs “no teníamos avatares”, sino simplemente formas textuales que indicaban el nombre, el nivel y aquello que el usuario estaba haciendo (Cooper, 2007). Cuando F. Randall Farmer y Chip Morningstar escogieron el término “avatar” para referirse a los personajes de *Habitat*, éste estaba formado todavía por escenas de dos dimensiones con diseño de dibujos animados, pero ya implicaba una cierta idea de “cuerpo audiovisual” y un avatar gráfico que podía moverse y desplazarse por el entorno. Los ciber mundos tridimensionales en línea empezaron a desarrollarse a partir de 1996, y desde entonces, lo normal es que estos espacios sean en tres dimensiones, tal y como observamos en algunos de los más populares: *World of Warcraft*, *Second Life*, *EverQuest*, *Lord of The Rings Online*, etc.⁵¹ Así mismo, el aspecto de la mayoría de avatares que encontramos en los ciber mundos más recientes proporcionan versiones cada vez más realistas de personas, animales, robots y otras formas de encarnarnos en el mundo digital, modelos tridimensionales basados en un nuevo nivel de realismo en el desarrollo informático que presentan una calidad casi cinematográfica y la posibilidad de construir egos virtuales a medida.

Por último, con respecto la idea de *customización*, algunos autores señalan que para poder hablar fielmente de avatar las opciones de crear, configurar y manipular las características del personaje resulta algo decisivo (Waggoner, 2009). Este punto de vista alejaría de la definición de avatar a todos aquellos personajes de videojuegos donde el proceso de creación y configuración del personaje a manos del propio usuario es inexistente, y donde su apariencia, atributos y habilidades vienen predeterminados de antemano. Los defensores de esta teoría señalan que el hecho de poder configurar y modificar el aspecto y las características del personaje aporta un mayor nivel de creatividad al usuario y una identificación más fuerte con su representación, al tener la opción de configurarlo y participar él mismo en su creación. Este aspecto resulta, de hecho, bastante lógico: no es lo mismo manejar e identificarse con un personaje ficticio preprogramado como Lara Croft o un personaje de *Mortal Kombat* (Figura 16), cada uno con sus propias habilidades y características ya prefijadas de antemano, que con una representación propia

⁵¹ Ciber mundos como el popular *Habbo* están configurados en dos dimensiones pero la elección de la perspectiva isométrica sirve para darle al mundo un efecto de tridimensionalidad.

y única del usuario, elegida, creada y modificada por él mismo, como en el caso del avatar en entornos como SL.



FIGURA 16. Personajes del videojuego *Mortal Kombat 3* [Fuente: Midway].

En el primer caso estaríamos más ante una *sustitución de la identidad física del usuario*, mientras que en el segundo nos encontraríamos ante una *virtualización de sí mismo*, que puede corresponderse con su imagen real o no. Es el propio usuario quien decide el carácter de su virtualización, es decir, si desea fabricarse un avatar a su imagen y semejanza o diferente de sí mismo.

Según Jean-Marie Schaeffer, en cuyo trabajo nos basamos para establecer esta distinción, en videojuegos como *Tomb Raider* “me sumerjo ficcionalmente en una alosubjetividad activa, pues Lara Croft ejecuta las acciones que yo le hago ejecutar, de forma que puedo adoptar la frase de Flaubert y exclamar: ¡Lara Croft soy yo!” (Schaeffer, 2002: 239). Lo que se produce en estos casos es la sustitución de la identidad física por un personaje ficticio con el que nos identificamos y cuyas acciones controlamos, pero cuya entidad ya viene definida por el programa. Sin embargo, en el caso de cibermundos como *Second Life* no ocurre lo mismo. En estos mundos, la novedad consiste en que cada usuario puede crear su propio avatar, eligiendo una apariencia en el menú digital disponible, modificándola, o incluso creándola de la nada. En tales casos, se produce una identificación no con un personaje ficticio preprogramado, como ocurre en muchos videojuegos, sino con una representación propia, única, que puede incluir la propia cara, o incluso una simulación

digital del cuerpo de cada cual. De hecho, son varios los usuarios de estos mundos que escogen un aspecto similar al suyo propio en lugar de cambiar su aspecto, género o raza, que varios autores siguen interpretando como la tendencia general en este tipo de entornos digitales.⁵² Por ejemplo, un estudio realizado por un equipo de investigadores en Estados Unidos (Ducheneaut *et al.* 2009) admite hasta siete posibles tipos de avatares que pueden ser creados en los cibermundos. Estos siete tipos de avatares aparecen divididos en torno a tres factores conceptuales:

- a) el factor “yo idealizado”,
- b) el factor “destacar o sobresalir”,
- c) el factor “seguir una tendencia”.

Dentro del factor “yo ideal” se encuentran 1) los avatares que son versiones mejoradas o idealizadas de uno mismo, y 2) los avatares que poseen aquellas características que a uno le gustaría tener en la vida real. Dentro del factor “destacar” encontramos 1) los avatares que destacan enormemente sobre el resto, 2) los avatares que tienen un *look* poco convencional, y 3) los avatares que son muy diferentes a mí. Por último, dentro del factor “seguir una tendencia” observamos 1) los avatares que se parecen a una celebridad, y 2) los que reflejan una determinada moda o tendencia popular. A esta clasificación deberíamos añadir, al menos, dos tipos más de avatares que encontramos regularmente en los cibermundos: 1) los avatares que son versiones más o menos similares a uno mismo, y 2) los avatares con rasgos no humanos, como muestran respectivamente las siguientes imágenes.

⁵² Sin embargo, es importante señalar que la mayoría de los videojuegos modernos incluyen cada vez más opciones para la customización de los avatares, así como mayores posibilidades de acción. Aprendiendo de los modernos cibermundos, donde estos aspectos han estado mucho más presentes, la creación de avatares a medida se ha ido convirtiendo en un elemento básico de la mayoría de videojuegos de gran presupuesto, abriendo al jugador un abanico de posibilidades que le permite personalizar varios parámetros del personaje, desde el peso y la altura hasta el color del pelo, la ropa o los accesorios.



FIGURA 17. El periodista especializado en cibermundos Wagner James Au y su avatar en *Second Life* [Fuente: <http://nwn.blogs.com/>].⁵³

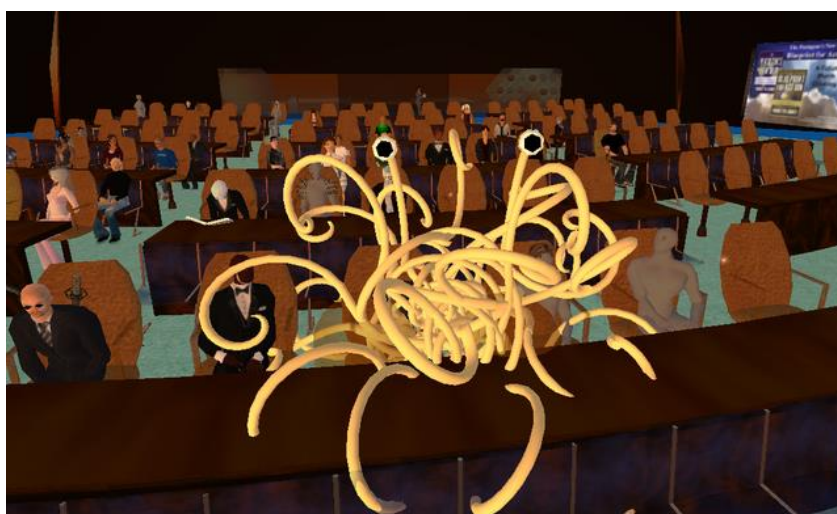


FIGURA 18. Avatar inspirado en el Monstruo de Espagueti Volador símbolo del Pastafarismo⁵⁴ [Fuente: <http://nwn.blogs.com/>].

⁵³ Second Life: New World Notes (<http://nwn.blogs.com>) es el blog personal de Wagner James Au, donde cada día informa sobre la actualidad de este cibermundo. Medios como la BBC, *Washington Post*, *Wired*, *News.com*, *New Scientist*, *Popular Science*, etc., han publicado su trabajo como “corresponsal de *Second Life*”.

⁵⁴ El Pastafarismo -o también religión del Monstruo del Espagueti Volador-, neologismo derivado de pasta (espagueti) y rastafarismo, es una religión paródica surgida a modo de campaña de protesta social en los Estados Unidos para denunciar y oponerse a la difusión de la hipótesis del diseño inteligente.

Un aspecto bastante significativo de la importancia de la customización es el tiempo que el usuario pasa confeccionándolo. SL ofrece una cantidad espectacular de opciones de configuración para crear la apariencia del avatar y es, sin duda, el ciber mundo actual con más posibilidades en este sentido. Otros ciber mundos como el popular *World of Warcraft* ofrecen también numerosas posibilidades de manipulación del avatar pero no incluyen aspectos como la modificación del peso o la altura, algo que sí es posible en SL. El estudio citado anteriormente reveló que los residentes de SL emplean una media de 93 minutos por semana en la personalización a su avatar, frente a los 10 minutos de los jugadores de *World of Warcraft*. Este grupo de investigadores resaltaba que la confección del avatar en SL es una de sus actividades más importantes y más queridas por los usuarios, llegando incluso a argumentar que uno puede pensar que “la confección del avatar es el juego en Second Life”. Esto no debe extrañarnos si tenemos en cuenta que, al contrario de ciber mundos como *World of Warcraft*, donde el objetivo fundamental sigue siendo el juego y la competitividad, en SL no hay un objetivo predefinido, siendo un espacio que enfatiza aspectos como la creatividad y la interacción social. De ahí que el usuario pase horas confeccionando su avatar, ya que al tratarse de un juego para la comunicación y la socialización entre avatares, lo más importante es la ciber identidad con la que vamos a interactuar con el resto de usuarios y, por tanto, la imagen como carta de presentación es indispensable. Esto concuerda a la perfección con el concepto de avatar según Stephenson, pues en *Snow Crash* el estatus social dentro del Metaverso se basaba en la calidad del avatar del usuario, es decir, en la imagen de su “cuerpo audiovisual”.

Por lo tanto, dado que los ciber mundos que forman parte de nuestra investigación comparten todas estas características (dinamismo, tridimensionalidad y amplios niveles de customización), cuando mencionemos la palabra “avatar” lo haremos según esta visión más específica del concepto, que también es la utilizada por los propios informantes de nuestra ciberetnografía.

5.3. El avatar y la construcción social de la ciber identidad

La importancia de la customización y el tiempo que los usuarios pasan confeccionando su avatar en los ciber mundos son aspectos que nos conducen a un aspecto clave de nuestra investigación, el hecho de que la identidad en estos espacios es socialmente construida. En efecto, mientras que hace unos años la identidad era entendida como una creación personal única que diferenciaba a un individuo del resto de personas, hoy en día sabemos que la identidad es el producto de la interacción entre la imagen que tenemos de nosotros mismos y el conjunto de visiones que los demás tienen de nosotros. Es por eso que, como señalan

Kollock y Smith (2003: 27-28), la identidad es el pilar básico de la interacción social, sobre todo “si partimos del hecho de que todas nuestras interacciones, incluso las que realizamos con desconocidos, están marcadas por la percepción que tenemos de con quién estamos interactuando”. Esta percepción es una mezcla entre lo que esa persona nos muestra explícitamente, aquello que nos muestra implícitamente, y nuestra interpretación de todo ello. A la hora de percibir e interpretar a los demás lo hacemos no tanto a partir de individuos particulares, sino de categorías sociales que nos permiten situar a esa persona dentro de un determinado grupo de acuerdo con su ropa, su voz, su cuerpo, los gestos que me envía, signos todos ellos de un determinado estatus, poder, gustos, preferencias, etc. Esta forma de interpretar la identidad es similar a la consideración que otras culturas tienen del individuo. Clifford Geertz (1993), por ejemplo, demostró que para los balineses el concepto de un yo singular o individual desempeña un papel mínimo en la vida de esa cultura, ya que a los individuos se los considera más bien representantes de categorías sociales más generales, y es esta categoría social la que cobra una importancia decisiva en la vida cultural.

Los estudios sobre el concepto de identidad en otras culturas y periodos históricos han revelado hasta qué punto pueden ser frágiles nuestras concepciones y costumbres sobre la identidad individual. Hoy en día sabemos que la individualidad es un concepto artificialmente generado y que han sido muy pocas las sociedades basadas en la individualidad: “La mayoría de las culturas han estado centradas en las familias, los clanes, las tribus y las castas, así como los señores de la tierra y de las armas (sin olvidar a los señores de las almas)” (Echeverría, 1999: 361). Si la identidad individual ha tenido tanto peso en Occidente ha sido porque las concepciones romántica y modernista de la persona contribuyeron en gran medida a forjar la perspectiva individualista, así como sus instituciones relacionadas. La mayoría de las jerarquías en la educación, el gobierno, la empresa, el deporte, etc., se fundan en la premisa de las habilidades o logros individuales, al menos desde los tiempos de la Ilustración, cuando “el mérito y las capacidades individuales alcanzaron hegemonía por encima de las unidades, más holísticas, del clan y de la comunidad” (Gergen, 2006: 327). La noción de individuo se ha ido construyendo en paralelo a la emergencia y consolidación de los Estados-Nación, quienes coherentemente han basado sus Constituciones en los “derechos individuales”. Así mismo, el propio sistema democrático de gobierno descansa en el concepto de “votante individual”, y otros como el económico o el judicial están igualmente centrados en el sujeto individual. Siendo, pues, una noción histórica, no es de extrañar que esta idea de la identidad individual haya sido ampliamente discutida durante los últimos años. Gergen (2006) propone tres fases fundamentales en las que tanto la concepción romántica como la modernista del yo esencial e identificable comienzan a debilitarse. Estas son:

- 1) la etapa de la *manipulación estratégica*,
- 2) la de la *personalidad “pastiche”*,
- 3) la del *yo relacional*.

La primera etapa, la del *manipulador estratégico*, surgió cuando el individuo se fue dando cada vez más cuenta de que cumplía diferentes roles destinados a obtener ciertos beneficios sociales. A medida que el individuo, fruto de las consecuencias globales de la modernidad, se tuvo que enfrentar a nuevas relaciones en su vida diaria y amplió su red de contactos, asociaciones y colaboraciones, se intensificó el sentimiento de que uno desempeña un papel en cada situación, es decir, representa un rol y gestiona esa representación y la impresión que pueda causar en los demás con el fin de alcanzar sus objetivos. Los trabajos de Erving Goffman son significativos en este sentido, con títulos tan explícitos como *“La representación de la persona en la vida cotidiana”* o *“Interacción estratégica”*, donde pone de manifiesto precisamente el carácter dramático, instrumental y estratégico de toda interacción personal.

La segunda etapa, la *personalidad “pastiche”*, tiene que ver con un yo construido a partir de fragmentos de identidad de cualquier origen que se mezclan y adecuan a una situación determinada. En esta fase, el individuo se libera de las esencias para disfrutar de las múltiples formas de expresión que le son permitidas, dando lugar a una mutabilidad identitaria que atenta contra la idea del yo auténtico y consistente del periodo romántico y modernista. Si bien esta posibilidad de una identidad “pastiche” se asocia principalmente con el posmodernismo –y el término “pastiche” es clave en el vocabulario posmodernista–, diversos autores a lo largo de la historia se han referido a la idea de un yo múltiple y variado, como por ejemplo Arthur Rimbaud (“yo es otro”), Walt Whitman (“soy amplio, contengo multitudes”), o Herman Hesse, quien en su famosa novela *El lobo estepario* criticó el ideal burgués del sujeto único para defender un yo concebido como un ser múltiple y en permanente construcción: “un mundo altamente multiforme, un pequeño cielo de estrellas, un caos de formas, de gradaciones y de estados, de herencias y de posibilidades” (Hesse, 2000: 69). Así mismo, los análisis del teórico ruso Mijail Bajtin sobre la polifonía y la heteroglosia pusieron de manifiesto la multiplicidad de voces que forman parte del lenguaje de una cultura, y por tanto, de los sujetos que lo practican. En este sentido, como pone de manifiesto Daryush Shayegan:

La idea de que cada uno de nosotros es una multitud, es decir, que acumula en sí mismo toda una variedad de personas o de imágenes, es una metáfora elocuente, porque explicita la situación del hombre actual, que ya no consigue contenerse en los límites de una identidad (Shayegan, 2008: 95).

Este mismo autor propone una metáfora bastante similar a las de “multitud” y “pastiche”: la *identidad de “arlequín”*, en el sentido de que esta pluralidad de personas, voces e imágenes que acumulamos en nosotros mismos teje “una red de vínculos sutiles, fabrica la tela abigarrada de nuestro traje de arlequín, hecha de mil piezas remedadas de diferentes colores” (Shayegan, 2008: 97). Esta diseminación de identidades de “arlequín”, dice Shayegan, pone de manifiesto el hecho de que la identidad ya no es lo que era, un bloque homogéneo de valores seguros, sino una identidad compleja y compuesta en la que se mezclan las etnias, se combinan las ideas, se resucitan voces pasadas, ritos, imágenes, sueños colectivos, etc.

La tercera y última etapa señalada por Gergen tiene que ver con la emergencia del *yo relacional*, esto es, el ingreso en una nueva era del yo en el que éste no se define más como una esencia en sí, sino como un producto de las relaciones que mantiene en su ambiente social. Es decir, la identidad deja de entenderse como una construcción única y personal para pasar a entenderse como el resultado de una construcción social, de una “realidad de inmersión en la interdependencia, donde las relaciones del yo son las que lo construyen” (Gergen, 2006: 207). La identidad, pues, se forma por los procesos sociales, “se halla en una relación dialéctica con la sociedad” (Berger y Luckman, 2005: 214), ya que los individuos por sí mismos no pueden “significar” nada:

sus actos carecen de sentido hasta que se coordinan con los de otros. Si extendiendo la mano y sonrio, este gesto rayará en el absurdo hasta que sea contestado con reciprocidad. Mis palabras no constituyen una comunicación hasta que otros las consideren inteligibles [...] Cabe sustituir la máxima cartesiana *Cogito, ergo sum* [Pienso, luego existo], por *Communicamus, ergo sum* [Nos comunicamos, luego existo], ya que sin actos de comunicación coordinados no hay ningún “yo” que pueda expresarse (Gergen, 2006: 329-330).

Bajtin (2002: 327-328) incidía en algo similar cuando decía que “el mismo ser del hombre (interno como externo) representa una comunicación profunda. Ser significa comunicarse [...] ser para otro”. Si uno tiene una identidad, esta identidad se debe a las relaciones y rituales sociales en que el sujeto participa en su vida diaria y que encierran diferentes formas de comunicación (verbal, no verbal, etc.). El rol de cada cual pasa a ser, entonces, el de partícipe en un proceso social que está por encima del ser personal. Como señala Édouard Glissant, lo que se vuelve importante no es tanto

un supuesto absoluto de cada raíz, sino el modo, la manera en que entra en contacto con otras raíces: la relación. Una poética de la relación me parece más evidente y más conmovedora en la actualidad que una poética del ser (Glissant, 1996: 23).

Esta relación no tiene por qué ser únicamente cara a cara, física, tangible, ya que “nunca estamos solos, aunque permanezcamos aislados o sin la presencia física de nuestros semejantes [...] actuar ante testigos no vuelve más sociales a las acciones en cuestión”; es más, uno no nace ni muere como un individuo aislado: “nace dentro de una relación, y a la vez que es definido por ella, la define. Cuando uno muere, lo que parece es una pauta de relaciones” (Gergen, 2006: 330). La *definición de la relación* implica necesariamente una *definición de la situación*, ya que las identidades siempre se sitúan en una cadena de acontecimientos sociales en la que venimos de unas interacciones para ir hacia otras, de forma que cada identidad está suspendida en un abanico de relaciones situadas que se construye de acuerdo con las respuestas que vamos recibiendo de los otros: “la incitación a una construcción en lugar de otra emana del entorno social, y también el destino de dicha construcción está determinado por otras personas [...] Las propias posibilidades sólo se materializan gracias a que otros las sustentan o las apoyan” (Gergen, 2006: 219).

Por lo tanto, esta idea del *yo relacional*, junto con la de la *manipulación estratégica* y la de la *personalidad “pastiche”*, ponen de manifiesto, cada una de diferentes maneras, el hecho de que la identidad no es esa categoría individualista centrada en la idea de un yo único, autónomo e identificable, sino algo que se crea y se recrea dentro del entorno social del que formamos parte, teniendo en cuenta las múltiples voces, lenguajes, imágenes e identidades que nos rodean, ya sean de forma tangible o de manera simbólica.

Al ser los cibermundos espacios eminentemente sociales, la construcción de la identidad que allí se lleva a cabo depende también de las interacciones con los demás avatares. Como señala T.L Taylor (2006: 117), al igual que nuestros cuerpos físicos son fundamentales para nuestra vida personal y social, los avatares lo son para nuestra experiencia en este tipo de espacios digitales. Pero más que una agencia individual, el avatar es una *construcción intersubjetiva* que se define a partir de un proceso dinámico de interacción social con otros avatares. Entramos en estos mundos para jugar, competir, interactuar, compartir, crear, y/o socializar con diferentes personas. Y al ser mundos donde el aspecto visual juega un papel fundamental,⁵⁵ la imagen con la que me presento ante los otros resulta fundamental para el devenir de mis interacciones.

⁵⁵ El énfasis en el aspecto visual que encontramos en la mayoría de cibermundos actuales (tridimensionalidad, mejoras gráficas, fotorrealismo de los avatares, etc.) responde a la idea expresada por Jones (1993) de que las tecnologías de realidad virtual son fundamentalmente de “lo primariamente visual”. Aunque señalaremos la

Recordemos en este sentido la importancia de la customización del avatar y del tiempo que los usuarios pasan confeccionándolo, especialmente en cibermundos más abiertos y creativos como *Second Life*. Disponemos en ellos de toda una serie de posibilidades de confección de nuestro avatar que están basadas en categoría sociales (tipo de ropa, complementos, aspecto físico, corte de pelo, etc.) y que sirven para posicionar nuestra presencia digital dentro de unos ciertos gustos e intereses que serán compartidos por otros, dando lugar a la formación de grupos y comunidades. Lo importante, en este sentido, es cómo me ven los otros, y es aquí donde aparece el componente de *alteridad* propio de este tipo de entornos digitales, donde, como señala MacKinnon (1995), “soy percibido, luego existo”. Este componente es fundamental porque existe el deseo por parte del usuario de crear su avatar con una voluntad de comunicación y de interacción con el otro, entendiendo el otro en el sentido que le da a este término Gilles Deleuze (1995, 2005), es decir, como una presencia concreta que anuncia perceptivamente otro mundo, *un mundo posible*. En este sentido, el avatar es como el rostro levinasiano: una presencia, una expresión cuya manifestación es ya discurso (Levinas, 1977). Su imagen habla, y la reconocemos como un “mundo posible” -una pluralidad de mundos incluso- que es preciso abrir, desplegar e interpretar en un contexto de interacción social. Sólo así se explican el gran número de comunidades, grupos, amistades, conflictos, noviazgos e incluso matrimonios que encontramos en *Second Life* y cibermundos similares, como ejemplos de esta voluntad de interacción, comunicación y socialización entre avatares.

Así mismo, la imagen e identidad de nuestro avatar irá moldeándose de acuerdo con nuestras interacciones y de acuerdo con las respuestas que vayamos recibiendo por parte de los otros. Es decir, la *definición de la situación*, por una parte, estipula lo que debemos hacer (interactuar, comunicarnos con los otros avatares a través de una cierta identidad), pero por otra, lo que efectivamente se haga define, o re-define, la situación misma, y con ella, nuestra propia identidad:

Los roles de los participantes se construyen entre los participantes mismos en la interacción. No se trata de un papel asignado previamente a cada cual en virtud de su estatus y cuya ejecución ya está programada. En esta perspectiva se trata de centrar la atención no en el

importancia de otros sentidos en este tipo de entornos, es cierto que el mayor interés por parte de los usuarios sigue recayendo en la imagen, algo que hay que entender dentro de un contexto más amplio que ha privilegiado desde siglos el sentido de la visión y la aprehensión visual del mundo, dando lugar a una cultura *oculocéntrica* y una “civilización de la imagen” que hunde sus raíces en la cultura griega y su importancia en la imagen y las metáforas visuales (la luz, la visión, el espejo, la ventana, etc.) para explicar la realidad (Castañares, 2007).

sistema, sino en el acontecimiento, la situación, y en el sujeto en su interacción con otro interlocutor (u otros) (Peña-Marín, 1980: 146).

Como decíamos antes, el avatar es una *construcción intersubjetiva* que se va formando en un proceso dinámico de interacción con los otros. Estos otros son fundamentalmente los avatares con los que se rodea y con los que entabla lazos sociales, grupos y comunidades; pero también los diseñadores del entorno digital en el que desarrolla su actividad, un aspecto frecuentemente olvidado en la investigación académica, tal y como ha recordado Pearce (2009). Así pues, esa *realización intersubjetiva* que es el avatar es el resultado de una colaboración entre 1) el usuario que maneja el avatar, 2) los otros avatares, y 3) los propios diseñadores del ciber mundo, quienes se presentan no como avatares sino como el propio mundo y las reglas que lo gobiernan, es decir, su *software*, su sistema. Este sistema determina lo que puedo hacer dentro del ciber mundo y lo que no, cómo puedo presentarme ante los otros, con qué aspecto, mediante qué gestos, qué sonidos, qué movimientos, etc. Es decir, es a través del *software* que puedo presentarme ante los demás en forma de avatar, así como comunicarme e interactuar con ellos. Por ejemplo, es mediante la función “Grupo” presente en el *software* de *Second Life* que puedo unirme a un determinado grupo, compartir unos intereses comunes, y comunicarme con todos sus miembros a través de un mensaje de correo colectivo que sólo leerán aquellos avatares que pertenezcan a ese grupo. En el caso de *Uru* esta función se denomina “vecindario” (*neighborhood*), mientras que en ciber mundos más orientados hacia la lucha y el combate como *World of Warcraft*, *Everquest*, o *Star Wars Galaxies* esta misma característica se denomina “Gremio” o “Clan”, y es lo que permite comunicarme internamente con los demás miembros de ese gremio o clan.

En lo que respecta a la creación de avatares, estos llevan consigo los valores, supuestos, y características presentes en el *software* de un determinado ciber mundo. Por ejemplo, en *World of Warcraft* la creación de avatares implica asumir un elaborado sistema de razas, clases y habilidades de lucha, aspectos que están profundamente ligados a la mecánica del juego. Además, en estos ciber mundos los cuerpos tienden a ser *hipersexualizados*, y las opciones de vestuario están ligadas al valor estadístico de la armadura de combate. Por el contrario, en ciber mundos más enfocados a la socialización y la interacción entre avatares, como *Second Life* o *There*, la creación de avatares es fundamentalmente una cuestión estética, ya que no está ligado a un sistema de puntos o a una mecánica de juego, y por lo tanto existe una mayor libertad a la hora de elegir y modificar nuestro aspecto. Así pues, la construcción, definición y redefinición de nuestra identidad en los ciber mundos está ligada no sólo a nuestras interacciones con los otros

avatares, sino también a nuestra interacción con el *software* y la manera en que los valores de los diseñadores que están inscritos en él nos permiten modificar o no ciertas cosas.

Sin embargo, este sistema, estas normas, siempre pueden dar lugar a construcciones innovadoras por parte de los sujetos, que “alteran esas reglas generales o normas, y proveen así la base para el cambio” (Cicourel, 1974: 32; Peña-Marín, 1980: 152). Como señala Bonnie Nardi (2010: 76), el diseño de *software* “domina la experiencia pero no la determina completamente”. Por ejemplo, en sus investigaciones sobre *World of Warcraft*, esta autora encontró que muchas de las actividades que los jugadores llevan a cabo en sus “gremios” o “clanes” utilizan el *software* del juego de una manera inesperada, divirtiéndose en formas creativas ni siquiera previstas por los diseñadores de Blizzard (la compañía responsable de *WoW*).⁵⁶ Cuando no estaban comprometidos en una batalla, los jugadores se reunían para flirtear, bailar, bromear, beber, reír, etc., utilizando algunos comandos del juego de una forma completamente inusual, como por ejemplo emplear el comando */follow* (“seguir”) (el cual suele utilizarse en contextos de exploración y batalla) para formar lo que los propios jugadores denominaban una “línea de conga” para ir juntos a una “fiesta de pijamas” (Nardi y Harris, 2006). Así mismo, otros jugadores se reunían para despojarse de sus armaduras y bailar desnudos en el interior de este ciber mundo, algo que contrasta enormemente con el espíritu de lucha y competición de *WoW* y que supone una definición y redifinición constante de la situación (de la seriedad y tensión de la batalla, a la diversión y distensión que supone el bailar, bromear, o desnudarme con otros avatares) y, por tanto, de la propia ciberidentidad.

Aparte de estos usos inesperados de ciertos comandos presentes en el *software* de *WoW*, los jugadores también son capaces de añadir nuevas características, instrucciones y modificaciones por medio de la práctica conocida como *modding*, que en la cultura de los videojuegos consiste en “modificar” estética o funcionalmente un videojuego original tal y como nos viene dado de fábrica. El *modding* tiene una larga historia que data desde los mismos orígenes de los videojuegos como medio y abarca un gran número de actividades que van desde el desarrollo de un videojuego entero (*Counter-Strike*) a partir de la modificación de otro (*Half-Life*), quizás el caso de *modding* más famoso de todos, hasta la

⁵⁶ Estas prácticas y las que veremos más abajo se relacionan estrechamente con el concepto de “táctica” de Michel de Certeau (1988), en el sentido de incorporar nuevos usos, ideas y significados propios a las “estrategias” de diseño de las compañías, empresas e instituciones, las cuales intentan imponer un conjunto de normas de ideas, intereses y deseos sobre cómo debemos relacionarnos y vivir con los objetos (cibermundos en este caso) que fabrican. Es lo que nos recuerda también Manuel Castells cuando insiste en que “Lo maravilloso de la tecnología es que la gente acaba utilizándola para algo completamente distinto de su destino original”, y es “este valor de lo inesperado lo que subyace a la creatividad en la sociedad” (Castells, 2003: 249).

retexturización de ciertos personajes para cambiar su apariencia, o la alteración de la propia interfaz de usuario. En el caso de *WoW*, Nardi (2010) señala cómo la práctica del *modding* sirve para redirigir la propia experiencia de juego mediante modificaciones del *software* realizadas por los mismos usuarios y que son capaces de reducir el esfuerzo de los jugadores, hacer visibles ciertas partes del juego que permanecían invisibles, permitir un mayor intercambio de información, ayudar a los jugadores a coordinarse unos con otros, etc. Todos estos *mods* permiten a los usuarios de *WoW* una mayor libertad a la hora de customizar el aspecto y las características del ciber mundo tal y como venían prediseñadas en su *software*. Si bien no todos los jugadores usan este tipo de modificaciones, aquellos que sí lo hacen disponen de una amplia variedad de opciones cuyo resultado es una personalización de la experiencia de juego más amplia que la que el propio ciber mundo permite en un principio. Como señala Nardi, muchas de estas modificaciones surgen de las propias interacciones entre avatares, dentro de la propia comunidad, cuando alguien dice por ejemplo: “Me gustaría que hubiera un *mod* capaz de hacer esto”, o utilizando uno ya existente: “Me gustaría que también pudiera hacer esto”. Entonces algún usuario modifica ese *mod* existente, crea uno nuevo, o se queda con la idea y la comunica a otros, todo lo cual contribuye a explorar el ciber mundo en nuevas direcciones, experimentarlo de diferentes formas. A través de tales modificaciones podemos implicarnos de una forma más profunda en el ciber mundo y con el resto de avatares con los que compartimos y experimentamos todos estos cambios.

Es interesante señalar el caso de *WoW* porque se trata de un ciber mundo que dispone de un *software* rígido en el que están inscritos unos valores y visiones del mundo muy concretos (avatares hipersexualizados, diferentes razas, clases, habilidades de lucha, valores estadísticos, etc.), un diseño de arte elegante, una mecánica de juego inteligente, y unas formas específicas de actividad social (dirigidas principalmente hacia la cooperación entre avatares para la consecución de un logro), que lo convierten en un ciber mundo altamente diseñado. Este aspecto contrasta enormemente con otros ciber mundos más abiertos, como puede ser *Second Life*, donde la mayoría de las cosas que vemos en su interior han sido construidas por los propios usuarios y es el propio ciber mundo el que suministra las herramientas para ello. Recordemos una vez más la ideología detrás de este ciber mundo según las palabras de su fundador, Philip Rosedale: “todo lo que nosotros hemos creado es una plataforma, un mundo casi vacío; y tenemos la suerte de que llegasen [los usuarios] y lo llenasen de vida. Si *Second Life* es un mundo, es porque ellos lo han creado” (Rymaszewski et al., 2008: 7).⁵⁷ Es decir, al contrario que *WoW*, donde

⁵⁷ Esta filosofía es propia de un nuevo tipo de economía cultural que, como ha señalado Lev Manovich (2005), altera la relación habitual entre productores y consumidores, entre “estrategias” y “tácticas” (De Certeau, 1988): “Los productores definen la estructura básica de un objeto, y editan unos pocos ejemplos así como

prácticamente todo el contenido que vemos está prediseñado por la propia compañía (menos los *mods* creados por los propios usuarios, los cuales, como hemos visto, modifican y expanden las características intrínsecas del juego), *Second Life* es un ciber mundo en gran medida desprovisto de su propio contenido, ya que prácticamente todo lo que vemos ha sido construido por los propios usuarios. Sin embargo, no todos entran a *Second Life* con el objetivo de construir avatares, objetos, edificios, y animaciones agradables y vistosas para el propio ciber mundo y sus residentes (el objetivo principal de sus diseñadores), sino que muchas veces han reelaborado las herramientas disponibles para construir objetos y dedicarse a actividades que los propios diseñadores del ciber mundo no habían previsto, como por ejemplo todo aquello relacionado con el sexo. Si bien *Second Life* contiene una gran variedad de actividades, objetos y espacios que ponen de manifiesto la creatividad e imaginación de muchos de sus usuarios, también es cierto que muchos otros han utilizado las múltiples herramientas de creación disponibles en *Second Life* para el desarrollo de dos actividades principales: las compras y el sexo (Nardi, 2010). Es por eso que para muchas personas *Second Life* se ha convertido en sinónimo de estas dos actividades: un ciber mundo para el consumo y /o un ciber mundo para el sexo.

En su etnografía en la sede de la compañía responsable de *Second Life*, Linden Lab, Malaby (2009) recogía los testimonios de algunos de sus diseñadores lamentándose de que *Second Life* se había convertido en algo “feo, trivial, y lleno de basura”, y que su atractivo visual inicial se había transformando en un montón de “chatarra” a raíz de la generalización de este tipo de actividades y de creaciones pensadas únicamente para el comercio y el sexo. Fueron este tipo de creaciones las que llevaron también a muchos residentes a introducirse en *espacios privados* dentro del ciber mundo, espacios en los que precisamente se reincorporaban ciertos elementos de orden, unidad y belleza, frente a un *espacio público* que consideraban estéticamente feo. Es decir, frente a los valores de libertad y de creatividad sin límites presentes en *Second Life* (que fueron en gran medida los responsables de que el ciber mundo evolucionara hacia todo lo anterior), los propios residentes introdujeron un nuevo sistema de reglas que limitaba esta libertad de acción, creación y socialización por medio de espacios privados diseñados por ellos mismos y que requerían incluso la aceptación de ciertas bases y principios si se quería formar parte de ellos.

herramientas que permiten a los consumidores construirse sus propias versiones, que serán compartidas con otros consumidores” (Manovich, 2005: 313; cursivas en el original). Manovich señala el origen de esta nueva economía en el videojuego *Doom*, cuya empresa, Id Software, animaba a los propios jugadores a ampliarlo y modificarlo a base de crear nuevos niveles, tal y como hoy encontramos en videojuegos modernos como *The Sims*, *Osul*, *Little Big Planet* o ciber mundos como el propio *Second Life*.

Así mismo, aparte de estos usos inesperados de las propias herramientas del programa, los usuarios de *Second Life* también hacen uso de programas externos que incorporan a su experiencia en este ciber mundo en formas tampoco previstas por sus diseñadores. Por ejemplo, ciertas texturas de los objetos no son diseñadas con las herramientas que ofrece *Second Life* sino con otro tipo de programas externos como *Photoshop* (Boellstorff, 2008). Otro ejemplo es el uso de programas externos de chat de voz, sobre todo en los inicios de *Second Life*, cuando la comunicación en este ciber mundo se basaba principalmente en texto y el único sonido disponible era el de ciertos sonidos ambiente (viento, pasos, cascadas, etc.), el sonido de los avatares tecleando mientras charlaban, ciertas emisoras de Internet y otros servicios de *streaming*.

En definitiva, todos estos aspectos ponen de manifiesto la complejidad de la experiencia que supone crear, mantener, cambiar, definir y redefinir nuestra identidad en los ciber mundos. Como ya hemos señalado, lejos de ser un constructo individual, un avatar es una construcción social que vamos definiendo y redefiniendo en cada situación y en cada contexto de interacción con los otros usuarios y con las propias reglas inscritas en el *software* del programa. Como hemos visto, estas reglas se pueden alterar y modificar de diferentes maneras, ya sea mediante prácticas como el *modding*, utilizando programas de *software* externos al del ciber mundo en el que nos encontramos, o empleándolas de formas no previstas ni imaginadas por sus propios diseñadores. Estos aspectos nos llevan a pensar la construcción de la identidad a partir de los usos contextuales que los sujetos hacen de ella en su relación con los otros avatares y con los propios diseñadores del programa, así como con las herramientas que éstos ofrecen para la creación de identidades, herramientas que cada uno utilizará de modos muy diferentes según sus propios intereses, actitudes y destrezas, y según las relaciones y situaciones en las que se encuentre inmerso.

5.4. El avatar y el punto de vista sobre el ciber mundo

Hemos señalado un poco más arriba la importancia del aspecto visual en los ciber mundos a raíz de la generalización entre finales del siglo XX y principios del XXI de los ciber mundos gráficos y la continua mejora y sofisticación de sus imágenes, capaces de ofrecer versiones cada vez más realistas de los avatares, los objetos, los espacios, y demás elementos que los pueblan. La importancia de la visión en los ciber mundos queda clara al constatar que para muchas personas la misma noción de ciber mundo presupone la idea de visualidad, y más específicamente de una visualidad tridimensional. De hecho, esta es una de las características que diferencian a los ciber mundos de otros espacios digitales como blogs, chats, wikis, o páginas web, el hecho de que son lugares en los que puedes *mirar* a tu

alrededor. Esta importancia de la imagen tiene que ver con el *giro visual* que hemos señalado, es decir, con el hecho de que los cibernundos dejaron de ser espacios eminentemente textuales (todos aquellos derivados de los MUDs) para pasar a ser mundos gráficos con un aspecto muy similar al de los videojuegos,⁵⁸ desde los primeros gráficos bidimensionales de cibernundos como *Habitat*,⁵⁹ hasta los cibernundos tridimensionales actuales, como el espectacular *World of Warcraft*. Por lo tanto, con el desplazamiento hacia los cibernundos gráficos, todas las cuestiones relacionadas con la identidad, el espacio, la acción o la inmersión son “problematizadas y complicadas por lo visual” (Thomas, 2005: 1), de modo que, como hemos dicho, los cibernundos pasan a ser sinónimo de espacios digitales de una gran riqueza visual, contruidos la mayoría de las veces a partir de gráficos tridimensionales.

Uno de los aspectos más importantes relacionados con este aspecto visual de los cibernundos es el punto de vista que utilizamos en ellos, siendo el punto de vista el ángulo de visión, el punto óptico, el “foco” mediante el que nos introducimos y movemos por el cibernundo. Obviamente, la elección del punto de vista no es del todo libre, ya que está predeterminado por las opciones inscritas en el *software* por parte de los diseñadores del mundo. Normalmente, podemos hablar de dos puntos de vista comunes a la mayoría de cibernundos: el de primera persona y el de tercera persona.

El *punto de vista en primera persona* es el típico de la cámara subjetiva en el cine, que permite al espectador ver el espacio diegético del film a través de uno de los personajes de la película. Un ejemplo temprano de este recurso narrativo lo encontramos en la película de 1947, *Lady in the Lake*, dirigida por Robert Montgomery y considerada la primera película rodada íntegramente con cámara subjetiva. Esta técnica fue también el punto de partida para la tecnología de la RV, mediante la cual el espectador dejaba de ser un *voyeur* que ve únicamente lo que el director de la película ha determinado para convertirse en el verdadero actor del mundo visual, ya que el ordenador permitía actualizar su visión de acuerdo con los movimientos de cabeza y el cuerpo del usuario. Según Bolter y Grusin (1999: 162), la RV representa un logro fundamental en la historia de lo que ellos denominan “tecnologías del punto de vista”, ya que permite un mayor control de la visión por parte del usuario, que es ahora capaz de experimentar la dimensión del *punto de vista itinerante*, de la visión que se desplaza de acuerdo con los movimientos del usuario, como si éste tuviera una cámara en su cabeza. Los videojuegos, en especial los llamados “juegos en primera

⁵⁸ Etimológicamente, la palabra “video” proviene del verbo latino *videre*, que se traduce como el verbo “ver”.

⁵⁹ Como apunta Boellstorff (2008), sólo aquellos cibernundos más dirigidos a una audiencia infantil permanecen bidimensionales, quizá debido a su similitud con los dibujos animados.

persona” o *first-person*, y más tarde los cibermundos gráficos, heredarían este punto de vista en primera persona y la propia experiencia itinerante sin necesidad de utilizar los pesados cascos de la RV: únicamente mediante una pantalla normal de ordenador, el usuario podía desplazarse por un paisaje ficcional que se actualizaba continuamente según sus movimientos y acciones con el *joystick* o el teclado, y que iba mostrando en tiempo real lo que el jugador vería si estuviera dentro del mismo.

Este punto de vista puede conducir a una mayor sensación de conexión con el personaje principal o con el propio avatar ya que, de alguna manera, el jugador está *literalmente* dentro de la cabeza del personaje, viendo lo que él ve. Es por eso que se piensa en este punto de vista como aquel que es capaz de producir una mayor identificación con nuestra encarnación digital, y la mejor manera de crear una sensación de presencia dentro del videojuego o cibermundo en el que nos movemos. En otras palabras, el punto de vista en primera persona es aquel que nos permite realmente “estar allí” (*being there*), “en el interior de la imagen”. Así lo explica Andrew Darley:

En ejemplos extremadamente populares de mediados de los noventa del juego de tipo “shoot-‘em-up” como *Doom*, *Hexen* y *Quake*, el punto de vista del jugador es el de la primera persona; en ellos, la pantalla representa una visión directa de la escena, como si el jugador la estuviera contemplando con sus propios ojos. Si el jugador se gira, corre, salta o se detiene, estas acciones se sincronizan y se acompañan con los correspondientes cambios y movimientos en pantalla, produciendo la sensación de hallarse presente en su interior (Darley, 2002: 58).

El que la mayoría de los videojuegos y cibermundos en primera persona sean de tipo bélico o militar es un factor que no podemos pasar por alto. Las características fundamentales de este tipo de juegos son la coordinación mano-ojo, el control en tiempo real, la habilidad estratégica y la ejecución de disparos. Por eso se les conoce como “videojuegos de disparo en primera persona” (*first-person shooter*), en los que la “batalla” con todo tipo de adversarios (soldados, monstruos, zombies, alienígenas, etc.) requiere un alto grado de concentración y una rapidez de reflejos físicos. Esta relación entre el punto de vista en primera persona y los juegos “de disparar” o “de batalla”, está muy cercana a la idea de Paul Virilio (1989) de que la guerra ha sido un importante motor de cambio no sólo en las tecnologías visuales, sino también en nuestras concepciones de lo visual, al quedar limitado el campo visual a la línea de fuego. Así, los videojuegos de disparos en primera persona supondrían una actualización de los paralelismos entre las culturas militar y cinematográfica del siglo XX señalados por Virilio en obras como *War and Cinema*, y que incluyen aspectos

como el uso de una cámara móvil que se desplaza por el espacio, en la vigilancia militar aérea y en la fotografía cinematográfica (Virilio, 1989; Manovich, 2005).

Sin embargo, no todos los videojuegos y cibermundos que tienen un punto de vista en primera persona son de este tipo. Como señala Darley, el auge que el ordenador personal experimentó durante los años ochenta trajo consigo un cierto equilibrio entre los géneros de juegos, de manera que “los juegos ‘más lentos’ de exploración, fantásticos y de resolución de conflictos, alcanzaron algo cercano a la igualdad respecto de los juegos de acción en lo que respecta a su popularidad” (Darley, 2002: 57-58). *Myst*, un juego de aventura gráfica extremadamente popular en los años noventa, pertenece a esta clase de juegos que no se basaban en la rapidez de reflejos físicos, sino en una exploración detenida del mundo fantástico que requería largos períodos de reflexión y de evaluación de la información antes de tomar una opción en el teclado. No obstante, como reconoce Darley, son los juegos conocidos como “twitch” los que continúan siendo más populares, entendiendo por “twitch” aquellos en los que priman los reflejos, la rapidez y la habilidad en el manejo de los controles, como son los “shoot-‘em-ups”, los juegos “de lucha”, “de plataformas” y los simuladores de coches o de vuelo.

A pesar de la popularidad de este punto de vista, es discutible que podamos hablar completamente de un punto de vista en primera persona, ya que la visión periférica humana es siempre más amplia que la de la pantalla, y un ser humano puede voltear la cabeza más rápido que una cámara en primera persona, aspectos que pueden romper la inmersión de aquellos jugadores que no se acostumbren a tales limitaciones.

A diferencia del punto de vista en primera persona, el *punto de vista en tercera persona* significa que el jugador no mira el mundo a través de los ojos del personaje, sino que mira al personaje y el mundo en el que éste se mueve desde una perspectiva “por detrás del hombro”. Es decir, contemplamos al personaje en plano general, generalmente de cuerpo entero y normalmente desde atrás. Esto significa que lo que vemos mediante este punto de vista es principalmente la espalda del personaje. No sólo su espalda, sino todo lo que le rodea, lo que proporciona una visión del área más amplia y más realista. Este punto de vista permite expandir los horizontes tridimensionales y dar al jugador una sensación de tener más espacio por el que moverse. Con el punto de vista en primera persona nuestro campo de visión queda limitado a los ojos del personaje, es decir, sólo vemos lo que tiene lugar *frente* a nosotros. Con el punto de vista en tercera persona, sin embargo, podemos ver lo que está *alrededor* de nosotros (espacio, objetos, otros avatares, etc.), lo que proporciona una mayor sensación espacial.

La importancia del punto de vista en tercera persona es que añade una nueva dimensión de alteridad a la experiencia fundamentalmente individual que supone el punto

de vista en primera persona. Como señala Pearce (2006), el punto de vista en tercera persona permite “verse a uno mismo” (*seeing oneself*) y “ser visto” (*being seen*) por otros avatares, de manera que el ciber mundo se convierte tanto en un “espejo” como en un “escenario”. Muchos de los usuarios estudiados por Pearce, acostumbrados al punto de vista en primera persona de videojuegos como *Myst*, señalaron la profunda transformación que supuso para su sensación de presencia el hecho de verse a sí mismos (a sus avatares) representados en la pantalla cuando se introdujeron en *Uru*, uno de los ciber mundos estudiados por la autora. Una informante señaló que la inclusión del avatar mediante el punto de vista en tercera persona creaba una sensación de *propiocepción*⁶⁰ que el punto de vista en primera persona era incapaz de ofrecer. La misma informante señalaba cómo mediante este punto de vista se identificaba más con su avatar y con los de otros usuarios que con el de primera persona, ya que esta habilidad de ver tu avatar en la pantalla define donde estás en el ciber mundo en relación con los otros.

Aspectos como estos llevan a Pearce a señalar que la habilidad de *ver* y *ser visto* derivado de la inclusión del avatar en el espacio tridimensional del ciber mundo mediante el punto de vista en tercera persona, contribuye a crear un nuevo modo de percepción que no encontramos en otros modos de comunicación mediada por ordenador. Es más, las ideas tradicionales de inmersión, presencia y corporeización heredadas de la tecnología de la RV se ven cuestionadas con la inclusión de este punto de vista en ciber mundos y videojuegos *online*, ya que supone un desplazamiento de los aspectos individuales de la experiencia digital (inmersión individual, presencia individual, etc.) hacia aquellos más relacionados con lo social. En este sentido, podemos decir que mientras que el punto de vista en primera persona enfatiza la idea de una identidad individual, el de tercera persona pone de manifiesto la construcción social de la identidad que supone el verme y ver a los otros en el ciber mundo, y actuar en cada situación de acuerdo con estas percepciones más amplias y realistas que la visión en tercera persona me permite.

McMahan (2003) habla precisamente del punto de vista en primera persona como un punto de vista *egocéntrico*, en el que vemos el ambiente a través de los ojos de nuestro avatar y vemos nuestro propio avatar de la misma manera en que uno ve su propio cuerpo en el mundo real. Por el contrario, caracteriza el punto de vista en tercera persona como un punto de vista *exocéntrico*, mediante el cual vemos nuestro propio avatar de la misma manera que vemos el avatar de los otros participantes. La misma autora señala que la sensación de ver que estamos con alguien contribuye a aumentar el sentido de presencia en

⁶⁰ La propiocepción es el sentido que nos dice dónde están las fronteras de nuestro cuerpo. Asociada con mecanismos del oído interno y las terminaciones de los nervios internos, la propiocepción interviene en el desarrollo del esquema corporal y en la relación de éste con el espacio.

un entorno digital, la habilidad de todos los participantes de interactuar tanto con el espacio como con los demás, destacando así el mayor énfasis en la espacialidad y la alteridad del punto de vista *exocéntrico*.

La mayoría de los cibernundos actuales permiten elegir entre ambos puntos de vista y observando los propios usos que los usuarios hacen de cada uno podemos ver validadas estas cuestiones. Por ejemplo, una de las informantes de Pearce (2009) señalaba que tanto en el cibernundo *There* como en *Uru* el punto de vista en primera persona es raramente utilizado en la interacción entre avatares, y se suele utilizar más para echar un vistazo de cerca a algún objeto específico. En mis conversaciones con usuarios de *Second Life* y de otros cibernundos, he encontrado que estos utilizan el punto de vista en primera persona o bien por cuestiones técnicas a la hora de construir determinadas partes de ciertos objetos, edificios o escenarios, por el placer estético derivado de acciones como volar o bucear, o por el placer sexual derivado de enfocar ciertas partes de la anatomía del avatar. El hecho de que el punto de vista estándar que encontramos cuando entramos en la gran mayoría de cibernundos actuales sea el de tercera persona es coherente con el aspecto eminentemente social de estos espacios, pensados para acoger un gran número de personas que comparten un mismo lugar, de manera que el *software* y sus desarrolladores ya están destacando esta importancia de la sociabilidad en las directrices de su programa al incluir este punto de vista social por defecto. Los usuarios pueden cambiar al modo primera persona cuando así lo deseen, aunque como hemos visto, suele ser para acciones muy puntuales y no relacionadas con la interacción con otras personas, la cual suele desarrollarse en tercera persona para tener un sentido más amplio de espacialidad y de alteridad.

En definitiva, en estos mundos, estamos allí, “en el interior de la imagen”, no con un sentido y una aspiración individuales -a la manera de la inmersión tradicional de la RV- sino de una forma intersubjetiva, social, en la que tan importante es *vern*os representados mediante nuestros avatares y *ver* nuestros movimientos y acciones en pantalla, como *ser vistos* por los otros avatares que nos rodean y cuyos movimientos, gestos, palabras, acciones y percepciones, contribuyen a definir y redefinir cotidianamente nuestra forma de *ser* y *estar* en el cibernundo, nuestra forma de presentarnos y reflejarnos en ese *escenario-espejo* digital que forma parte de la vida diaria de muchas personas.

Como ya hemos señalado, todas estas cuestiones relacionadas con la manera en que nos introducimos perceptivamente en los cibernundos responden a un cambio de paradigma mayor con respecto a las ideas tradicionales de presencia e inmersión derivadas de la tecnología de la RV. Exploraremos este cambio de paradigma en el siguiente capítulo para terminar después esta primera parte de la tesis con el tema de las cibercomunidades.

6. DE LA REALIDAD VIRTUAL DE LOS INDIVIDUOS A LA REALIDAD VIRTUAL DE LAS COMUNIDADES

“Gafas y guantes no son la única manera
de entrar en una computadora”.

Howard Rheingold

En la literatura existente actualmente en el campo de los cibermundos, son varios los autores que hablan de estos espacios y de otros similares como los videojuegos en línea como los responsables de haber despertado un interés renovado por la Realidad Virtual en años recientes, pero uno muy alejado de las ideas tradicionales que acompañaron los inicios de esta particular tecnología informática. Uno de estos autores es Edward Castronova (2008: 287), quien señala tres razones básicas por las que las cosas son diferentes ahora. Según este autor, la nueva versión de la Realidad Virtual (en adelante RV) se caracteriza por centrarse 1) en comunidades, y no en individuos, 2) en *software*, y no en *hardware*, y 3) por estar siendo impulsada por el mercado comercial, y no por los laboratorios de investigación. Celia Pearce (2006), por su parte, señala que entre las cualidades que distinguen esta nueva versión de la RV de su versión tradicional se encuentra un desplazamiento del énfasis del concepto de “inmersión” hacia el de “compromiso”, esto es, hacia un interés sostenido por participar en el mundo digital en cuestión, especialmente a un nivel social.

Para comprender este giro conceptual creemos necesario recordar en qué consistía el paradigma tradicional de la RV, y cuáles eran sus ideas más características, para después pasar a analizar la nueva versión de la RV propiciada por los cibermundos y los videojuegos masivos en línea.

6.1. El paradigma tradicional de la RV

Aunque los orígenes de la RV puede rastrearse en invenciones pioneras como el primer simulador mecánico de vuelo en el año 1929, o incluso en otras más antiguas como el estereoscopio construido en 1833 por Wheatstone (Rheingold, 1994), la emergencia de la RV como tal suele fecharse a mediados de 1960, cuando el investigador Ivan Shuterland asoció un ordenador con un dispositivo estereoscópico con el objetivo de simular un entorno interactivo en 3D. La idea de Shuterland era llevar al usuario dentro del mundo gráfico tridimensional generado por la computadora, y para ello se sirvió de la moderna

tecnología de los *displays* de cabeza (HMDs) o cascos estereoscópicos, cuyos primeros sistemas fueron desarrollados por el propio Shuterland y varios colegas suyos en el Lincoln Laboratory del MIT. Fueron ellos, y un equipo de Utah en el que Shuterland también trabajó, los responsables de desarrollar los elementos distintivos de la tecnología de la RV: 1) usar *displays* binoculares para crear una perspectiva visual tridimensional, 2) usar computadoras para crear la gráfica que se ve en tres dimensiones, y 3) rastrear la dirección de la mirada del usuario para sumergirlo en el entorno digital. El acierto de Shuterland, señala Rheingold (1994: 115), fue reunir todos estos elementos en “un sistema integrado que permitiera al usuario caminar dentro de una computadora”. El desarrollo de estos cascos, y el de otros dispositivos periféricos como los guantes y las gafas, contribuyó a crear la visión estandarizada de RV que ha sido la dominante durante muchos años: aquella que relaciona esta tecnología con un sujeto aislado en una habitación especial, vistiendo un enorme casco y otro tipo de indumentaria tecnológica con el objetivo de adentrarse en el mundo tridimensional e interactuar no con personas, sino con los objetos que allí se encuentran. Como señalaba Shuterland (1965) en *The Ultimate Display*, con una programación adecuada, “semejante display podría ser literalmente el país de las maravillas en el cual entró Alicia”, frase que apunta a otro hecho fundamental en los inicios de esta tecnología y que marcarían su posterior desarrollo: el hecho de estar profundamente influenciada por un imaginario que hunde sus raíces en la literatura de ficción y de ciencia-ficción.

Esta idea de la RV como *la* tecnología que permitiría situar al elemento humano en el centro del escenario digital, se encuentra en todas las definiciones tradicionales sobre ella. Así, por ejemplo, Manetta y Blade (1995) señalan que la RV es un sistema de computación usado para crear un mundo artificial donde el usuario tiene la impresión de estar en ese mundo y la habilidad de navegar y manipular objetos en él. Sherman y Judkins (1992), por su parte, la definen como aquella tecnología que te permite explorar un mundo generado por computadora a través de tu presencia en él.

Para lograr esta presencia -esta “inmersión”, por utilizar el que quizá sea el término y el concepto más importante de esta noción tradicional de la RV-, todos los pioneros coincidían en una cosa: había que eliminar la pantalla. Para ellos, la pantalla era la barrera común que debía ser suprimida con el fin de ascender al siguiente nivel en la evolución de la interfaz, aquella que haría posible eliminar las barreras entre los usuarios y las máquinas. Lo único que había que hacer era “pasar al otro lado”, “atravesar el espejo”, como la Alicia de Carroll. En este sentido, decía Shuterland (1965) que “la misión de la pantalla es servirnos de espejo para introducirnos en el mundo maravilloso de la matemática”. También es significativo que John Walker, presidente de Autodesk y una de las figuras clave en la historia de la RV, titulara uno de sus informes con el significativo nombre de “*Through the*

Looking Glass”, título de la segunda parte del libro *“Alicia en el país de las maravillas”*.⁶¹ Aspectos como estos revelan el sentido utópico de las aspiraciones de estos autores, pues aún a día de hoy los cascos, guantes y demás dispositivos necesarios para un sistema tradicional de RV son todavía productos que no se encuentran al alcance de la mayoría. Así, palabras en su momento tan atractivas como las del investigador de la NASA Scott Fisher, tienen hoy para nosotros un sentido más poético y utópico que real: “Las posibilidades de la realidad virtual parece que son ilimitadas, así como lo son las posibilidades de la realidad. Pueden proporcionar una interfaz humana que desaparezca y lleve a otros mundos” (citado en Rheingold, 1994: 141).

Varios autores han destacado el hecho de que la RV se construyó más como “sueño” que como “realidad”. Ryan (2004a: 70), por ejemplo, señala que la RV que irrumpió ante el público a principios de los años 90, “tenía más de florida retórica grandilocuente que de sistema informático revolucionario”, algo a lo que contribuyeron tanto sus propios inventores, convertidos en profetas de esta nueva tecnología, como los medios de comunicación, quienes la presentaron ante el público “como si sus aplicaciones estuvieran perfectamente desarrolladas”. Fueron sobre todo las declaraciones de uno de sus promotores más carismáticos, Jaron Lanier, las que contribuyeron a formar la percepción popular de esta tecnología. De hecho, fue él quien inventó la expresión “realidad virtual”, ya que autores pioneros como Shuterland preferían hablar de “simulación en tiempo real”. De su invención lingüística, Lanier dijo: “El nombre de ‘realidad virtual’ no es buen nombre. Pero sabía que tenía una especie de magia, y sabía que este terreno necesitaba algún tipo de magia” (Leeson, 1999). La RV de Lanier no era un espacio únicamente diseñado para recorrerse en poco tiempo, como los sistemas desarrollados hasta el momento, sino una tecnología destinada a desempeñar un papel importante en nuestra vida cotidiana y a transformar significativamente las condiciones de nuestra existencia. Esto sería posible gracias a un *Home Reality Engine* o “Máquina de Realidad Doméstica” que daría lugar a un nuevo tipo de lenguaje bautizado por el propio Lanier con el nombre de “comunicación postsimbólica”:

Es la idea de un nuevo tipo de estrato de la comunicación en el que la gente tiene la capacidad, y la costumbre, de crear conjuntamente y de modo espontáneo mundos compartidos, improvisando el contenido del mundo objetivo. Sin límite... sobre una base improvisada continua, del mismo modo que ahora improvisamos conversaciones. Así que será como un sueño compartido consciente [...] un nuevo tipo de comunicación (Leeson, 1999).

⁶¹ El título completo del informe era *“A través del espejo: más allá de las interfaces del usuario”*.

La experiencia de una realidad virtual como la teorizada por Lanier, y la emergencia a través de ella de un nuevo tipo de comunicación, la “comunicación postsimbólica”, sólo sería posible logrando la inmersión completa del usuario en el espacio simulado, de tal forma que éste sienta que se haya “en el interior” de una nueva realidad y de un nuevo lenguaje. Y esta inmersión sólo se lograría mediante el acoplamiento de lo que él denomina “ropa computerizada”, es decir, todos aquellos elementos que como los displays de cabeza, los guantes de datos, las gafas o los trajes completos son necesarios para la inmersión, y que el propio Lanier fue pionero en impulsar comercialmente a través de su empresa VPL Research, Inc.

Las tesis de Lanier han sido criticadas por su carácter utópico y exaltado, tanto por parte de otros compañeros investigadores, como por parte de los mismos medios de comunicación que hace años le presentaron como “el inventor de la realidad virtual” o “el mago de lo raro”. Desde que Lanier inventara y popularizara la expresión “realidad virtual” a finales de los años 80, la mayoría de los reportajes sobre este tema han girado o bien en torno a las posibilidades futuras de esta tecnología, o bien hacia la precariedad de los equipos actuales. Lanier dejó de hablar con los medios de comunicación precisamente por esto:

Hay dos niveles de realidad virtual. Uno es el de las ideas y el otro, el del equipo real. El equipo es primitivo, ¿vale? Pero la gente de la revista *Time* vino la semana pasada diciendo que se ha exagerado mucho todo este asunto y yo les contesté que quién lo está exagerando... Me recuerda a una entrevista a Paul McCartney en los años sesenta en la que un tipo de la BBC le preguntó si había participado en alguna actividad ilegal y contestó: “Bueno, pues, en realidad sí”. Entonces el periodista le preguntó si no le parecía horrible difundir una cosa así entre los jóvenes del país y McCartney replicó: “No soy yo quien la difunde. Eres tú” (Lanier, citado en Rushkoff, 2000: 71).

6.2. Sistemas inmersivos vs. Sistemas no inmersivos

Por lo expuesto hasta aquí, podemos decir que lo que separa la RV de lo que no lo es, es la posibilidad de inmersión, esto es, la experiencia de sentirse “en el interior de” un mundo simulado, de “atravesar la pantalla”. De hecho, la inmersión es el principal factor de diferenciación entre los sistemas de RV, que en la industria se conocen como sistemas inmersivos y sistemas no inmersivos. Veamos en qué consiste cada uno:

- a) *Sistemas inmersivos.* Tienen el objetivo de conseguir que el usuario tenga la sensación de estar realmente “dentro” del mundo artificial generado por ordenador. Para ello, se apoyan en el uso de aparatos de visualización y de dispositivos periféricos que permiten controlar y modificar la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo humano, de forma que al volver la cabeza o al mover el brazo, estos dispositivos transmiten al ordenador la orden de girar de punto de vista o de elevarlo. Estos sistemas impiden la visión del mundo circundante, al mismo tiempo que presentan las imágenes correspondientes al entorno digital.



FIGURA 19. Sistema inmersivo de Realidad Virtual [Fuente: NASA/SPL/Cosmos].

- b) *Sistemas no inmersivos o de sobremesa.* Con ellos no se pretende que el usuario tenga una sensación de inmersión completa. Las imágenes son presentadas a través de una pantalla de ordenador, por lo que el usuario nunca pierde la visión del mundo circundante.



FIGURA 20. Sistema no inmersivo o de sobremesa [Fuente: Ken Irwin].

Esta diferenciación lleva consigo dos posturas diferentes de entender la RV: una de tipo *purista*, y otra de tipo *pragmático* (Swann y Watts, 2005). La primera adopta una definición muy estricta de la RV, la cual tiene una idea de la misma donde subyace el factor tecnológico, destacando el papel fundamental que juega la computadora en la creación del entorno artificial, así como en la experiencia que el usuario puede tener gracias a ese entorno tecnológico. Es una postura “determinista” y “dura” que contrasta con la más “blanda” de los pragmáticos, quienes, si bien admiten que la concepción de los puristas es quizás el destino final, reconocen que la mayor parte de aplicaciones de RV disponibles hoy día en el mercado no permiten una inmersión ni una tridimensionalidad de tipo purista. Los pragmáticos describen la RV en términos de sus características como medio de comunicación y admiten que la RV puede extenderse a sistemas no inmersivos como los monitores de PC y no sólo al equipo clásico de cascos-guantes-traje que configura el sistema inmersivo de RV.

Sin embargo, la idea general que muchas personas siguen teniendo de la RV - alimentada en buena parte por la cultura de masas, en especial el cine de ciencia- ficción- sigue siendo la de sus pioneros, cuya idea principal era que por medio de la tecnología informática, sería posible eliminar las barreras entre los usuarios y las máquinas, una idea eminentemente purista. Para autores como Lavroff (1994) y Negroponte (1995), la idea básica de la RV es provocar la sensación de “estar ahí” (*being there*). Esto se consigue engañando o burlando los sentidos de los usuarios, es decir, haciéndoles creer que realmente se encuentran dentro de ese mundo, de forma que la barrera de la pantalla es eliminada y la interfaz hombre-máquina desaparece, permitiendo ese “atravesar el espejo”.

Pero, para superar la barrera de la pantalla, hay que aislar al usuario del mundo físico y conectarlo a una serie de dispositivos periféricos (cascos, gafas, guantes, trajes) que lo atan físicamente a la máquina por medio de un delicado sistema de cableado, lo cual resulta cuanto menos paradójico.⁶² En efecto, para lograr la sensación de inmersión en este tipo de sistemas es necesario ajustarse bien los cascos, las gafas estereoscópicas y el resto de dispositivos para poder imbricarse plenamente en el mundo artificial. Un mal acoplamiento de estas prótesis puede destruir la ilusión en cualquier momento, desvelando todo el entramado tecnológico subyacente y provocando la salida o “emersión” del mundo virtual.

Así mismo, la potencia del ordenador es muy importante para crear la impresión de realidad en tiempo real. Los ordenadores procesan gráficos e imágenes en movimiento, de forma que la velocidad con que el ordenador traduce los movimientos y las órdenes del usuario resulta crucial para provocar la sensación de inmersión. Si entre la acción física y su representación virtual transcurre un intervalo de tiempo apreciable, la sensación de artificialidad es grande, destruyendo la pretendida *transparencia del medio* alentada por autores como Frank Biocca o Jaron Lanier: “Con un sistema de RV ya no ves el ordenador, desaparece. Todo lo que queda eres tú” (citado en Ryan, 2004a: 81). En los sistemas actuales de RV inmersiva se sigue acusando una inercia cinética en los cambios del punto de vista, que resultan todavía demasiado retardados, lo que provoca una considerable pérdida de la sensación de inmersión⁶³. Por eso, los mejores equipos de RV son los que funcionan en tiempo real, sin lapso perceptible entre las acciones del usuario y su traducción informática. Lo dicho define una característica clave de la RV: la *interactividad* en tiempo real. La expresión “tiempo real” significa aquí que el ordenador es capaz de detectar las entradas efectuadas por el usuario y de reaccionar a ellas modificando instantáneamente el mundo tridimensional. A la gente le encanta ver cosas moviéndose en una pantalla siguiendo sus órdenes y le cautiva la simulación. Cualquiera que dude de este “magnetismo”, señalan

⁶² Para Manovich (2005), la paradoja de la RV, es decir, el hecho de que requiera que el espectador se mueva para ver una imagen y al mismo tiempo lo ate físicamente a una máquina, queda dramatizada en una secuencia de “cibersexo” de la película “*El cortador de Césped*”. En dicha secuencia, los protagonistas, un hombre y una mujer, están situados en la misma habitación y cada uno está sujeto a un armazón circular que les permite girar el cuerpo 360 grados en todas las direcciones. Durante el “cibersexo”, la cámara alterna la visión del espacio virtual y el espacio físico. En el mundo virtual, los cuerpos de los amantes se funden y se adaptan el uno al otro, mientras que en el mundo real cada uno simplemente rota en su propio armazón.

⁶³ Como señala Schaeffer (2002: 297), al permitir la combinación de diferentes soportes de información, estos sistemas recurren al mecanismo de la “compensación perceptiva” gracias al cual el poder de inmersión de un soporte dado puede paliar la debilidad de otro. Por ejemplo, los estímulos sonoros pueden compensar la falta de inmersión inducida por las imágenes de poca definición. Así mismo, los estímulos táctiles transmitidos por los guantes sensitivos compensan muchas veces la relativa falta de convención mimética de las imágenes de síntesis disponibles actualmente.

Burdea y Coiffet (1996), quedará fácilmente convencido con sólo mirar a niños jugando con los videojuegos.⁶⁴

El problema es que los equipos que funcionan en tiempo real, así como el amplio conjunto de aparatos necesarios que los acompañan, son sumamente costosos y no están disponibles para el gran público. Sin embargo, el rápido desarrollo de los injustamente llamados sistemas no inmersivos o de sobremesa ha venido a suplir muchos de los inconvenientes ligados a la tecnología de la RV, haciendo que los sueños que esta industria despertó y no ha conseguido satisfacer sean ahora proyectados hacia espacios como los cibermundos o los videojuegos *online*. Pero antes de centrarnos en estos espacios, conviene detenernos un momento en explicar algunas de las razones que han conducido al fracaso de la vieja idea de RV.

6.3. El fracaso de la RV tradicional

Como hemos dicho, la tecnología de la RV se nos presentó como una filosofía de las relaciones entre el hombre y la máquina destinadas a situar al elemento humano en el centro de un mundo simulado por ordenador. Sin embargo, si tenemos en cuenta toda la publicidad que anunciaba dicho acontecimiento, la RV no ha tenido un impacto importante en nuestra vida cotidiana, al contrario de innovaciones como Internet. Es cierto que existen numerosas aplicaciones médicas (simuladores de anatomía, telecirugía, biotecnología, etc.) y científicas (robótica, producción asistida por ordenador, etc.) de la RV, pero dichas aplicaciones siguen sin ser plenamente accesibles para el público en general. Es decir, poca gente ha llegado a utilizar un visiocasco, un audiocasco o unos guantes sensitivos para sumergirse en un mundo virtual enteramente sintético y tener la ilusión de encontrarse en una realidad alternativa. Como señala acertadamente Lovink (2004: 140), la RV sigue siendo una tecnología “utilizada para la visualización científica, no para el entretenimiento. La distancia entre la investigación informática y el desarrollo de ‘redes para las masas’ es tan grande como siempre y eso a pesar de la ‘revolución digital’”.

En este sentido, no podemos dejar de advertir el hecho de que la RV representa un claro ejemplo de lo que Woolgar (2005) ha denominado “cibérbole”, es decir, la representación exagerada (hiperbólica) de las capacidades de las nuevas tecnologías. El crecimiento y desarrollo de la RV, al igual que otras tecnologías de la información y las telecomunicaciones, ha traído consigo una proliferación de luchas interpretativas sobre sus capacidades y efectos probables. Así, los investigadores, empresarios, periodistas,

⁶⁴ Recordemos que esta visión fue la que condujo a William Gibson a idear el concepto de ciberespacio.

académicos, políticos y aprendices de gurú podrían ser descritos como productores y consumidores profesionales de historias “sobre” la tecnología, su papel y consecuencias (Knights *et al.*, 2005). En este sentido, el discurso sobre la RV entraría dentro de lo que Leo Marx denomina “la retórica de los sublimen tecnológico”, es decir, esos himnos al progreso “que emergen como la espuma de una marea de exuberante introspección barriendo todas las dudas, los problemas y las contradicciones” (citado en Dery, 1998: 17).

El (fra)caso de la RV puede tomarse como paradigma a la hora de plantear la necesidad de no ser demasiado entusiastas en nuestras afirmaciones sobre los efectos y capacidades de las nuevas tecnologías, es decir, de ser cautos ante la “cibérbole”. Woolgar también nos alerta contra el carácter definitivo de las descripciones de la tecnología, que normalmente no se comenta, pero que se hace especialmente aparente “cuando las cosas fallan, o cuando la tecnología funciona de forma contraria a lo que se esperaba, o cuando sus efectos están en marcado contraste con lo que se les ha atribuido” (Woolgar, 2005: 25). ¿No ha sido éste el caso de la RV? ¿No nos hemos empezado a dar cuenta de su discurso de lo definitivo y a criticarlo cuando sus efectos y posibilidades no han sido los previstos? No cabe duda de que la RV ha sido una de las tecnologías más perjudicadas por el fenómeno de “exaltación” (*hype*) que acompaña las narrativas sobre “lo virtual”. En este sentido, conviene tener muy en cuenta la siguiente aclaración del *Programa ¿Sociedad Virtual?* de la ESRC, y relacionarlo con el caso paradigmático de la RV:

Es importante distinguir entre la exaltación y la realidad. A pesar de las extendidas afirmaciones sobre la probable radicalidad de sus efectos, no está claro que las nuevas tecnologías posean realmente las capacidades y efectos que se les atribuyen, ni que los cambios revolucionarios que tanto se pregonan acompañen necesariamente a su adopción (Knights *et al.*, 2005: 122).

Conviene detenerse un instante en este problema de la exaltación y sus implicaciones socioeconómicas. Como sabemos, el aumento de la densidad de vendedores y usuarios en un mercado requiere la afluencia de participantes, esto es, de vendedores y usuarios. La explosión de exaltación inicial puede servir para desencadenar esta afluencia, y ésta fue su función en la industria de la RV a principios de los noventa. Pero si la exaltación se exagera y los que sienten atracción por entrar quedan decepcionados por sus experiencias, se tornarán más escépticos hacia las siguientes explosiones y les costará invertir en la tecnología. No otra cosa ha sucedido con la RV, donde a un primer período de amplio desarrollo en aplicaciones piloto en campos muy diversos, sucedió un segundo en el que el mercado se ha desarrollado muy lentamente, los precios de las acciones de algunos de los vendedores de RV han caído de forma brusca después del optimismo inicial, y muchas

empresas han terminado por perder la paciencia decidiendo que ya no son empresas de RV, sino de otra cosa. En efecto, respecto a este último punto, algunas de las empresas líderes en RV “parecen haber perdido confianza en la marca ‘RV’, y se han recolocado” (Swann y Watts, 2005: 76). El caso más destacado quizás sea el de Superscape PLC, proveedor del navegador tridimensional *Viscape*, que en el año 2000 había eliminado todas las referencias a la RV en sus textos.

Otro aspecto que explicaría su fracaso se deriva del amplio coste de los equipos de RV. A diferencia de Internet, cuyo crecimiento ha sido imparable y ha sabido seguir la ruta marcada por muchas otras tecnologías que han tenido éxito anteriormente, la RV ha quedado estancada en su nivel inicial, pues los altos costes de venta se siguen manteniendo y muy poca gente dispone de los recursos económicos necesarios para hacerse con un equipo de estas características. Si analizamos este hecho en términos económicos, la RV no ha sabido seguir la ruta o trayectoria conocida como “goteo”, esto es, el proceso por el que una tecnología que inicialmente era cara de utilizar se abarata con el tiempo y consigue proporcionar sus beneficios a más gente y a la vez agrandar el mercado. Según esta idea, es posible que en los primeros estadios de desarrollo de una tecnología se produzcan desigualdades de acceso y utilización, pero se asume que éstas desaparecen o se reducen a medida que la tecnología va difundiéndose de manera más amplia. A diferencia de Internet, que ha visto aumentar el número y tipo de usuarios con el paso del tiempo, la RV parece seguir anclada en su periodo inicial, pues su uso sigue asociándose mayoritariamente a académicos e investigadores, siendo su uso social y popular muy escaso. En definitiva, no se ha producido una democratización de esta tecnología.

Un último aspecto relacionado con el fracaso de esta tecnología tiene que ver con los problemas con los que se han encontrado los propios usuarios cuando han experimentado algún sistema inmersivo de RV. Las siguientes palabras de Dominique Nora son significativas a este respecto:

Los cascos son pesados y sólo se aguantan unos minutos. Su uso prolongado puede provocar el mismo tipo de desgaste ocular que la observación de una pantalla de televisión desde muy cerca. Para peor, la realidad virtual no siempre se conforma con “engañar” el sistema visual, sino que lo desestabiliza para siempre. Algunas personas todavía sufren de “disforia binocular” -ausencia de percepción de profundidad- varias horas después de haber usado el casco. La sucesión de usuarios que usan el mismo equipo plantea además graves problemas de higiene (Nora, 1997: 242).

Si por algo se caracteriza la RV es por su visión en primera persona, con el efecto cinematográfico de la cámara subjetiva en movimiento. En efecto, el usuario de RV parece adoptar “el rol mirón de una cámara de cine inquisitiva” (Gubern, 1996: 171), donde es la propia mirada del visitante la que va creando un mundo, una escena que se presenta sin cortes ni montajes en tiempo real, como una suerte de plano secuencia llevado al infinito. Lo extraordinario de la RV con respecto a otras imágenes a lo largo de la historia de la figuración es que se rompe con el encuadre o marco que separaba (en el teatro, la pintura, la fotografía, el cine, la televisión, la pantalla de ordenador) el mundo representado del mundo ocupado por el observador. No obstante, no se produce una *eliminación material* del marco sino una *eliminación perceptiva*. El casco visualizador tiene efectivamente dos marcos delimitadores en las pantallas de los monitores que se acoplan a cada ojo. Pero en la conciencia perceptiva del usuario, tales marcos no existen debido a la proximidad de las pantallas a sus ojos:

Cuando trabajamos ante la pantalla de un ordenador, la reconocemos como interfaz de la máquina, pero la RV disuelve la interfaz o, mejor dicho, hace desaparecer el efecto interfacial, pues es en el interfaz ojos-pantallas, en el que no hay percepción de sus encuadres o marcos, donde se intersecta el desarrollo de la RV (Gubern, 2000: 202).

Al eliminar psicológicamente el encuadre o marco, se produce un efecto perceptivo de inmersión en la realidad visual propuesta y se anula la tradicional diferenciación y distinción psicológica entre el sujeto y el objeto, el observador y lo observado. Sin embargo, esta ilusión perceptiva no está exenta de problemas, ya que, al estar las pantallas (los marcos) tan próximas a los ojos, se produce una perversión de las leyes fisiológicas de la percepción que ha provocado trastornos psicósomáticos como los señalados por Nora en la cita anterior.

6.4. El triunfo de la RV pragmática: cibermundos y videojuegos en línea

Los aspectos estudiados en el apartado anterior han hecho que la concepción e importancia de la RV se haya desplazado de la postura purista a la pragmática, o de la perspectiva “dura” de esta tecnología a la “blanda”, donde lo que priman son sus características como medio de comunicación. El sistema no inmersivo utiliza medios como el que actualmente nos ofrece Internet y posee varias ventajas sobre el método inmersivo: bajo coste, fácil y rápida aceptación por parte de los usuarios, etc. Los dispositivos inmersivos son de alto coste y generalmente el usuario prefiere manipular el cibermundo por medio de dispositivos más accesibles como son el teclado y el ratón que por medio de cascos pesados y guantes.

Según Myron Krueger, la mayor parte de los libros, noticias y reportajes sobre RV han insistido más en el aspecto “novelesco” de lo que algún día podrá hacerse que en la realidad de lo que realmente puede hacerse y está disponible hoy en día. La RV, señala Krueger,

es la gran idea de los años noventa. Y, como idea, ¡funciona! Ya ha modificado el modo de pensar de la gente y ha penetrado fácilmente en la cultura popular. Pero el perfeccionamiento de la tecnología de la realidad virtual será otro cantar, y mucho más difícil (Krueger, citado en Burdea y Coiffet, 1996: 17).

Esto nos confirma el carácter utópico de los profetas de la RV, más volcados en una suerte de sueño futuro que permita “pasar al otro lado”, es decir, eliminar las barreras entre los usuarios y las máquinas, que en las posibilidades reales y actuales de dicha tecnología. Es decir, se ha dedicado mucho más esfuerzo a predecir un futuro revolucionario de la RV que a investigar, con detalle, cómo se utiliza y de qué modos se incorpora a la vida cotidiana de las personas.

Fue sobre todo a partir de finales de los años 90 cuando empezó a producirse una importante pérdida de interés por el estado de la tecnología de RV inmersiva, tal y como ha reconocido, entre otros, el propio Jaron Lanier: “Creo que tengo parte de culpa por pretender que la RV recabara tanta atención pública. Siempre he hablado de las explicaciones extremas de la realidad virtual, y como no se han llevado a cabo, el interés ha decaído” (citado en Ryan, 2004a: 73). Pero, como decimos, no es que su interés haya desaparecido, sino que ha sido desplazado hacia tecnologías más económicas y accesibles como son los cibermundos y los videojuegos *online*.

Veámos al principio de este capítulo como Castronova (2008: 287) señalaba tres razones básicas por las que se ha producido este desplazamiento, generando una nueva idea de la RV que se caracteriza por: 1) centrarse en las comunidades, y no en los individuos, 2) centrarse en el *software*, y no en el *hardware*, y 3) estar siendo impulsada por el mercado comercial y no por los laboratorios de investigación. Dado que queremos detenernos especialmente en el primer punto y para facilitar así el orden de la argumentación, repasaremos estos aspectos en orden inverso, es decir, empezando por el tercero hasta llegar al primero.

Siguiendo esta lógica invertida, el tercer punto señalado por Castronova a la hora de hablar de este cambio de paradigma tiene que ver con el aspecto comercial de esta versión moderna de la RV, a diferencia del carácter científico de su versión tradicional. Es decir, mientras que la RV tradicional fue creada mediante proyectos de investigación financiados

por entidades militares como el Departamento de Defensa o por laboratorios de I+D, la nueva versión de RV relacionada con los cibermundos y los videojuegos *online* está tomando esta forma porque “el mercado lo está pidiendo”, porque la gente “desea esta forma de inmersión” (Castronova, 2005: 292). Según esta idea, la versión moderna de la RV surgió dentro de la industria de los videojuegos y los cibermundos, sin ninguna influencia del programa científico de la RV tradicional. De hecho, muchos programadores desarrollaron estos espacios digitales no en laboratorios de investigación repletos de dispositivos tecnológicos de última generación, sino trasteando con equipos informáticos en sus casas, sótanos y garajes, siguiendo el movimiento de aparatos “hechos en casa” que se convirtió en una leyenda clave del origen de Silicon Valley (Rheingold, 1994: 349). La comercialización de sus creaciones llegó cuando la gente reclamó estos mundos como espacios de socialización, al contrario que la RV tradicional, que tuvo que persuadir a la gente de las ventajas de sus productos como posibilitadores de una nueva forma de realidad a través de apologías optimistas y mesiánicas como las de Jaron Lanier.

El segundo aspecto destacado por Castronova con respecto al cambio de paradigma de la RV tiene que ver con un desplazamiento de interés del *hardware* hacia el *software*. Una de las primeras autoras en reclamar este cambio dentro incluso de la RV tradicional fue Brenda Laurel (1993), quien señaló que el aspecto crítico de esta tecnología no había que buscarlo en el *exterior*, es decir, en sus innovaciones en *hardware* y dispositivos de entrada sensorial (cascos, guantes, trajes, etc.) sino en el *interior*, en el *software* que da consistencia al mundo y permite la interactividad de los usuarios. Laurel, anticipándose unos cuantos años a los conocidos hoy como *software studies*, decía que la esencia de la RV no es lo que ves, sino lo que haces (o más bien lo que el software permite que hagas).

Según Castronova, los diseñadores de cibermundos y de videojuegos *online* han mostrado siempre una mayor preocupación por el *software* que por el *hardware*. Un ordenador, un teclado y un ratón, junto con una conexión a Internet, son los únicos requisitos para acceder a estos espacios, y los diseñadores, conscientes de ello, se han centrado en programar el *interior* del mundo y experimentar con diferentes tipos de acciones, relaciones y encarnaciones. De hecho, los descubrimientos realizados a lo largo de los últimos años en cibermundos y videojuegos *online* no han sido de grandes mejoras en sistemas de *hardware*, sino en pequeñas innovaciones relacionadas con el interior del *software* y que buscan mejorar la experiencia del usuario: gráficos más eficaces, comunicaciones más rápidas, historias más interesantes, IA (Inteligencia Artificial) más sensible, avatares más atractivos, lenguajes de programación más sencillos, etc. Esto supone una gran diferencia con respecto a la RV tradicional, donde el papel del *hardware* resultaba fundamental y de alguna manera determinaba nuestra experiencia en el interior de esa

simulación, algo que ha sido criticado por otros autores como Grigore Burdea y Philippe Coiffet:

En general, el gran público tiende a asociar las simulaciones de la realidad virtual con sistemas de visualización montados en la cabeza del usuario y con guantes de retorno sensorial, simplemente porque éstas fueron las primeras herramientas empleadas en dichas simulaciones. A nuestro parecer, esto tampoco constituye una buena definición. *La realidad virtual no impone el empleo de cascos* (Burdea y Coiffet, 1996: 22; la cursiva es mía).

Para estos autores, la RV bien puede emplear pantallas e incluso estaciones de trabajo gráficas en lugar de cascos estereoscópicos, y los guantes pueden sustituirse por simples *trackballs*, *joysticks* o los comunes ratones y teclados, de forma que “describir la realidad virtual solamente con las herramientas que ésta origina, tampoco es una buena definición” (Burdea y Coiffet, 1996: 23). Este punto de vista nos permite entender la RV en un sentido mucho más amplio que el de su definición purista tradicional, según la cual la sensación de inmersión depende completamente del *hardware* empleado. Y así lo han hecho los diseñadores de cibermundos y videojuegos *online*, para quienes la inmersión puede producirse de varias maneras y no necesitamos unos dispositivos especiales (ni muy costosos) para ello. Así, si lo que hacemos, observamos y experimentamos en el mundo es interesante para nosotros, puede que alcancemos un estado de inmersión que nos haga olvidar que ese mundo es sólo artificial. Y eso se produce mediante diseños y herramientas de software que sean mental y emocionalmente atractivos, y que permitan la participación, la socialización y el compromiso de los usuarios.

Respecto a la primera razón aportada por Castronova, para nosotros la más importante y en la que más nos detendremos, este autor nos recuerda algo esencial, y es que el rol de la comunidad a la hora de crear el sentido de realidad tan intensamente perseguida por Shuterland y sus seguidores fue algo que al parecer nunca consideraron. En efecto, si por algo se caracteriza la versión tradicional de la RV es por promover y ofrecer una experiencia eminentemente individual. No hay más que observar los documentos de sus creadores o las narraciones de los propios usuarios para darse cuenta de ello. El énfasis reside en aislar físicamente al sujeto e introducirlo por medio de dispositivos tecnológicos delicados en una realidad alternativa en la que encontrará un espacio que explorar y objetos con los que interactuar, pero no otras personas. Veamos, por ejemplo, la siguiente descripción de Howard Rheingold (1994: 197) en una de las primeras experiencias documentadas con un sistema de RV: “Estaba *allí*, en sombras completamente paralácticas, vívidas, de rojo y azul. Había cosas por descubrir, aspectos del mundo por comprender, extendiendo las manos y los dedos para asirlos”. Como vemos, el énfasis recae en el espacio

y en los objetos, en ningún momento se hace mención a otras personas. Esto tiene una explicación sencilla, y es que la mayoría de sistemas de RV estaban pensados para soportar la inmersión de una única persona, que era la que se adentraba e interactuaba con ese espacio tridimensional y sus objetos.

Existieron, sin embargo, algunos sistemas pensados para más de una persona. Por ejemplo, el “sistema RB2” o “Realidad construida para dos”, de Jaron Lanier, el cual tenía la ventaja adicional de que hubiera otra persona en él. La desventaja era que, mientras que para habitar un solo sistema de RV se necesitaba una computadora de 95.000 dólares, 75.000 dólares o 250.000 dólares (a mayor dinero mayor calidad, y por tanto, la promesa de una experiencia mejor), el nuevo sistema que permitía que dos personas compartieran una realidad virtual en tiempo real requería dos de esas computadoras de 250.000 dólares (Rheingold, 1994: 176). Lanier estaba entre los pocos que llegaron a entender la RV como una experiencia colaborativa —la “comunicación postsimbólica” de la que hablamos anteriormente—, pero, al igual que con sus descripciones sobre la RV individual, su imaginación y sus apologías optimistas estaban muy por encima de las posibilidades reales de construir un sistema de estas características: “Lo que es remarcadamente hermoso en la realidad virtual es que tú puedes construir la realidad en la realidad virtual y compartirla con otras personas. Es como tener un sueño colaborativo lúcido. Es como tener alucinaciones compartidas” (Lanier, 1986). Lanier llegó a proyectar en 1990 un sistema llamado “Reality Net”, cuya idea era crear un canal de telecomunicación de RV para compartir información y realizar exploraciones conjuntas. Como dijo Rheingold en relación con este proyecto, y recordándonos una vez más la estrecha relación que existía por aquel entonces entre RV y ciberespacio, “Si los mundos pudieran compartirse conectando un casco a una red telefónica, el ciberespacio de Gibson podría materializarse más pronto de lo pensado” (Rheingold, 1994: 183).

Sin embargo, por razones económicas, sociales y tecnológicas, esta idea no se materializó conectando los cascos de la RV purista tradicional, sino los teclados y ordenadores de la moderna RV pragmática. Entre los primeros ejemplos de RV pragmática se encuentran los MUDs que, como vimos, son también los primeros ejemplos de cibermundos. En los MUDs, los interlocutores están reunidos en un mismo ciberlugar, en situación de copresencia. Ellos interactúan los unos con los otros por medio de una comunicación que es eminentemente textual.⁶⁵ Cuando aparecieron, hubo autores que se negaron a considerar los MUDs como espacios de RV, como por ejemplo la periodista del

⁶⁵ Aunque con el tiempo los MUDs fueron incorporando imágenes y sonidos la interacción entre los usuarios sólo se producía por medio del texto escrito, no de las imágenes ni los sonidos. Por ello suele decirse que los MUDs son espacios digitales *unidimensionales*.

Time Ellen Germain, quien describió este fenómeno como “una especie de realidad virtual del pobre” (citado en Flichy, 2003: 195-196); otros, sin embargo, hablaron de la posibilidad de estos espacios para crear experiencias significativas de RV, como Heather Bromberg, quien reconocía que “la experiencia de una realidad virtual en red basada en el texto puede ser, al menos, tan intensa como la experiencia de la realidad virtual multisensorial” (Ibid.).

Los MUDs son un claro exponente de lo que Echeverría (2000a) denomina tecnologías P-M-P, o de relación persona-máquina-persona, ya que son tecnologías que permiten interacciones virtuales entre varias personas que confluyen en un mismo escenario digital. En este sentido, se diferencian de las tecnologías P-M, o de relación persona-máquina, cuyo paradigma son los sistemas inmersivos de RV. Según Echeverría, las principales carencias de estos sistemas son la interactividad entre personas y su dependencia de las prótesis electrónicas para lograr el efecto de inmersión. Los usuarios de este tipo de sistemas pueden hacer muchas cosas en el espacio simulado, por lo que cabe hablar de actividad (o proactividad), pero no existe interacción entre varias personas. Por lo general, son artefactos que sólo pueden ser utilizados simultáneamente por un único usuario, y en ello radica su principal insuficiencia. Estos sistemas son capaces de producir la sensación de inmersión en el espacio digital a cada usuario en concreto, pero no a varios a la vez. Las personas están solas ante estos mundos artificiales y aunque pueden intervenir en ellos y obtener respuestas, no hay ningún tipo de interacción multipersonal. Así mismo, para lograr la sensación de inmersión, el usuario de estos sistemas se ve obligado a emplear cascos estereoscópicos, auriculares estereofónicos, guantes de datos y otra serie de artefactos técnicos para poder sentirse completamente dentro del entorno digital, los cuales, como ya se ha dicho, son enormemente costosos y no se encuentran al alcance del público.

La tecnología del tipo P-M-P que encontramos en entornos como los MUDs, suple ambas desventajas al permitir que varias personas interactúen al mismo tiempo en un entorno digital, y al lograr el efecto de inmersión sin la necesidad de dispositivos adicionales a la computadora. Tiene también ventajas evolutivas, ya que suele caracterizarse por utilizar herramientas familiares tales como monitores de pantalla, bases de datos y unidades actualizadas de entrada tipo ratón, que el usuario conoce mejor que el equipo inmersivo correspondiente. Estos mundos, escribe Echeverría:

suponen una gran novedad, porque permiten que varias personas interactúen en un mismo entorno infovirtual y que una misma persona intervenga en varios escenarios virtuales a la vez. En este caso cabe hablar de sujetos infovirtuales y no sólo de objetos virtuales, como en las tecnologías P-M (Echeverría, 2000a: 88).

Esta idea de “sujetos infovirtuales” deviene literal con los avatares que nacen con los cibermundos gráficos, los cuales permiten nuevas formas de interrelación personal por medio de la incorporación visual de los usuarios en forma de personajes tridimensionales. Si bien estos avatares empezaron siendo imágenes bidimensionales con un diseño inspirado en los dibujos animados (como podemos ver, por ejemplo, en *Habitat*), con el tiempo han ido complejizándose hasta alcanzar altos niveles de realismo, como ya hemos señalado. Así mismo, en ocasiones era posible localizar sonidos procedentes de esas imágenes de avatares, por lo que el espacio social dejaba de basarse únicamente en texto para pasar a ser un espacio social visual, sonoro, textual, y con el tiempo, táctil, gustativo y olfativo (los avatares pueden tocar, probar y oler objetos, como puede observarse en cibermundos como *Second Life* o *World of Warcraft*), alcanzando la *multisensorialidad* perseguida por la RV tradicional con medios mucho más asequibles.

Hans Belting (2007), por su parte, ha señalado que la gran diferencia de estos cibermundos compartidos con respecto a la oferta de imágenes de los medios antiguos consiste sobre todo en la experiencia de no estar sólo en un mundo imaginario, sino en encontrar a compañeros de viaje de la imaginación. Todos se encuentran en un espacio común, cuya comunidad incrementa todavía más la ilusión de realidad. En este sentido, la comunicación como acto colectivo “es más importante que sus contenidos, pues genera la impresión de obtener una existencia social que ha dejado de estar ligada a lugares físicos” (Belting, 2007: 107).

Los cibermundos y videojuegos en línea que encontramos actualmente son jugados por múltiples usuarios/jugadores a la vez, y algunos de ellos tienen miles de participantes en el mismo mundo y al mismo tiempo. Dentro de ellos, los usuarios no sólo exploran el espacio e interactúan con los objetos que encuentran a su alrededor, sino que conversan y socializan con otros usuarios, formando diferentes tipos de grupos y comunidades que persisten a lo largo del tiempo. Es este aspecto social y comunitario de los cibermundos y videojuegos en línea el que lo diferencia drásticamente del paradigma tradicional de la RV y su énfasis en el individuo, así como de la imagen tradicional del jugador de videojuegos que no se comunica con los demás y permanece encerrado en su habitación. El hecho de que los sujetos se conecten diariamente a estos espacios y socialicen entre ellos dentro de sus respectivos grupos y comunidades, confirma el rol de la comunidad como generadora de ese sentido o “ilusión” de realidad que Shuterland y sus seguidores buscaron en tecnologías pensadas para la inmersión y la exploración individuales. Más aún, y como matiza Castronova, la inmersión de tipo social que se genera en estos espacios a través del interés y el compromiso compartidos no genera una “ilusión” de realidad: más bien confirma una

realidad que está *verdaderamente* allí, es decir, que se hace real y verdadera por medio de la interacción entre sus usuarios y el compromiso mutuo de la comunidad, cuestiones que pasamos a estudiar a continuación.

7. LA CONSTRUCCIÓN DE LA COMUNIDAD EN LOS CIBERMUNDOS

Con la expresión “comunidad virtual” nos encontramos con el mismo problema que con la expresión “mundo virtual”. El concepto de comunidad es anterior a la tecnología informática, al igual que el concepto de mundo, y si tomamos la idea de lo “virtual” en el sentido omnicomprendido defendido por autores como Lévy, es posible hablar de “comunidades virtuales” desde los propios orígenes de la humanidad. Sin embargo, de nuevo aquí, la elección del término “cibercomunidad” nos permite prescindir de las múltiples prehistorias posibles de las comunidades virtuales⁶⁶ para centrarnos en lo que consideramos el rasgo distintivo de esta nueva forma de comunicación y relación: el hecho de que se desarrolla en un entorno digital al que solemos acceder por medio de redes telemáticas y mediante una interfaz que suele ser la pantalla de ordenador. Al elegir el prefijo “ciber” frente a la palabra “virtual” -una elección que compartimos con otros autores como Jones (1995, 2003) o Fernback (1999)- incidimos precisamente en este aspecto: el uso de “máquinas de control”, es decir, computadoras, para comunicarnos, relacionarnos con los demás, y formar comunidades.

Es sabido que el concepto de comunidad es uno de lo más escurridizos en el mundo de las ciencias sociales y uno que admite una diversidad y heterogeneidad de definiciones según los intereses de cada investigador. La complejidad inherente a la idea de comunidad ha sido señalada de forma tajante por Ladd (1959): “Al hablar sobre la comunidad parece muy normal exigir una definición del término ‘comunidad’. Ahora bien, todo intento por definirla parece condenado al fracaso”. Bell y Newby (1972: 21) ofrecían un sentimiento parecido al escribir que el concepto de comunidad “ha sido tema de interés de sociólogos durante más de doscientos años, y aun así una definición satisfactoria en términos sociológicos parece tan remota como siempre”. Otros autores han señalado que el hecho de que el término pueda utilizarse de tantas y tan variadas maneras disminuye su utilidad para propósitos de comunicación científica (Poplin, 1972). Por último, la multiplicidad de usos y significados diferentes del término fue puesto de manifiesto por Hillery (1955), quien analizó hasta 94 definiciones de “comunidad” disponibles en la literatura especializada para encontrar únicamente tres áreas de acuerdo entre ellas: 1) la referencia a una localidad; 2) la presencia de relaciones y vínculos comunes, y 3) un cierto grado de interacción social.

⁶⁶ Stone (1991), por ejemplo, señala que ya había “comunidades virtuales textuales” desde mediados del siglo XVII, y “comunidades virtuales electrónicas” relacionadas con los medios de comunicación modernos tales como el telégrafo, la radio, el cine o la televisión.

Si el concepto de comunidad ya es problemático de por sí, la expresión “comunidad virtual”, “cibercomunidad” o “comunidad en línea” trae consigo nuevas complejidades relacionadas con la interacción y la socialización a través de las herramientas informáticas que al mismo tiempo que ha reavivado el interés por las viejas nociones de comunidad (de forma muchas veces nostálgica, como veremos) ha creado nuevas ideas, métodos y conceptos con respecto a la formación de comunidades en estos espacios digitales. Si bien un repaso exhaustivo a la variedad de posiciones y críticas con respecto a la idea de cibercomunidad está más allá de las posibilidades de esta investigación, sí creemos conveniente señalar aquellas que han sido más comentadas y citadas, así como las que han supuesto una reconceptualización en torno a su uso y alcance académico.

7.1. La visión utópica de la cibercomunidad

La expresión “comunidad” en el marco de la cultura informática se utilizó por primera vez en la obra de 1968 *The Computer as a Communication Device*, escrita por J.C.R. Licklider, a quien ya nos hemos referido en este trabajo, y por Bob Taylor, un trabajador de ARPA y figura clave en la creación de ARPANET, el origen de Internet. Fue en este trabajo cuando ambos autores empezaron a delinear la idea de los computadores y las redes como “medios de comunicación” y cuando surgió una idea muy concreta de comunidad: la de aquellos investigadores y universitarios que se comunicaban entre sí a través de una red de computación. La definición que dieron entonces Licklider y Taylor es de las más citadas en los estudios sobre Internet y cibercomunidades:

¿Cómo serán las comunidades interactivas en línea? En muchos campos consistirá en miembros separados geográficamente, algunas veces agrupados en pequeños conglomerados y otras veces trabajando individualmente. Serán comunidades sin una localización común sino con un interés común [...] la vida será más feliz para el individuo en línea porque la gente con la que se interactúe más intensamente será seleccionada más por los intereses y proyectos comunes que por los accidentes de la proximidad [...] habrá muchísimas oportunidades para que todos (los que puedan comprar una consola) puedan encontrar su lugar (Licklider y Taylor, 1968: 30-31).

En esta temprana definición se apunta ya a una idea que será decisiva en la formación de las futuras cibercomunidades que se irán desarrollando a partir del nacimiento y generalización de Internet y de la *world wide web*: una voluntad de interacción con otras personas de acuerdo a unos “intereses comunes” que van más allá de los “accidentes de la proximidad”. Sin embargo, la comunidad en línea que tenían en mente estos autores era básicamente

una comunidad de académicos e investigadores que compartían recursos, proyectos e intereses a través de redes informáticas, y que de alguna manera ya formaban una comunidad previa al estilo de las “comunidades científicas” o los “colegios invisibles”. Sería con la obra pionera de Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, publicada en 1993, cuando el concepto de comunidad en línea, ahora llamada “virtual”, se hiciera popular en los estudios sobre Internet a partir de una nueva definición aportada por el propio Rheingold y que es también una de las más citadas en este campo de estudios:

Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgen de la red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético (Rheingold, 1996: 20).

Rheingold apuntaba en una definición como ésta a la posibilidad de que dentro de Internet pudieran surgir nuevas comunidades creadas a partir de la interacción reiterada de varios usuarios, de forma que se pudieran establecer lazos sociales y relaciones duraderas “dentro” del espacio cibernético. Esta idea dio lugar a “uno de los mitos fundadores de internet”, en palabras de Patrice Flichy (2003), quien describe el trabajo de Rheingold de la siguiente manera:

Toma las figuras de la comunidad electrónica y del colegio invisible y las introduce en un nuevo espacio, el de la sociabilidad ordinaria, haciendo de él un modelo de referencia de internet [...] El modo de funcionamiento de las comunidades contraculturales o de la universidad no es evidentemente el modo de funcionamiento de toda la sociedad. Estamos asistiendo, por tanto, a una revolución rápida de los imaginarios de internet. La comunicación informática no nos remite ya a la experimentación de un proyecto técnico y no intenta ya movilizar a un pequeño grupo de universitarios, sino proponer a la sociedad americana la realización a gran escala de nuevas relaciones de comunicación que hasta entonces habían sido vividas solamente en pequeños grupos (Flichy, 2003: 123).

Es decir, lo que hace Rheingold es tomar la idea de “comunidad de intereses” propuesta por Licklider y Taylor y llevarla al conjunto de la sociedad, un giro que consiguió despertar el interés de los medios de comunicación y del propio público en general hasta convertir la idea de la “comunidad virtual” en un imaginario de masas, tal y como había hecho dos años antes con la publicación de su libro sobre la “realidad virtual”, que también contribuyó

enormemente a popularizar este concepto y a crear un imaginario muy concreto en torno a él:

La actividad utópica va a hacerse también autónoma, va a caer en manos de los profesionales del discurso, que van a dar a esta producción imaginaria un aura pero también una difusión que nunca hasta entonces había tenido. Se va a pasar así de lo imaginario de los informáticos y de los grupos comunitarios a lo imaginario de masas. Esta inteligencia numérica va a producir este imaginario de un internet universal que se apropia de las características básicas del colegio invisible y de las comunidades electrónicas (Flichy, 2003: 124).

Aunque la idea de comunidad de Rheingold despertó el interés de muchos académicos y empezó a aplicarse en las investigaciones sobre Internet, siendo seguramente “el libro más ampliamente leído sobre la materia” (Baym, 2003: 56), pronto surgieron voces críticas que veían el concepto de Rheingold demasiado utópico, determinista, y circunscrito a unos ciertos valores e ideas sobre la comunidad. Por ejemplo, es sabido que el pensamiento de Rheingold se relaciona estrechamente con el de los movimientos contraculturales norteamericanos de los años 60, en especial el movimiento *hippie*, con sus ideas de la comunidad como un espacio para la igualdad, la libertad, la fraternidad, la empatía, la solidaridad, etc. Al fracasar las aspiraciones de este movimiento, y revoluciones como la del LSD, que pretendía expandir la conciencia y desplegar “nuevos mundos”, muchos de sus apologistas “comenzaban a ver en la tecnología computacional una posibilidad sucedánea de esta tarea (a final de cuentas, y en sentido estricto, el LSD también era una tecnología)” (Gómez Cruz, 2007: 69).

Así mismo, no es casualidad que la comunidad en que Rheingold basó sus observaciones fuera *The WELL* -que en su origen fue un catálogo (*Whole Earth Catalog*) para las personas que vivían o querían vivir en comunas-, cuyos administradores provenían de las comunas hippies de los años 60 y cuyo servidor estaba situado físicamente en California, cuna del movimiento *hippie*. *The WELL* se convirtió en el modelo ejemplar de cibercomunidad, y ha sido descrita como “la comunidad en línea con mayor influencia del mundo”, un lugar “donde casi todos tomaban una posición en casi cada discusión que surgía” (Hafner, 1997: 100), y donde el sentimiento de pertenencia, fraternidad y cohesión entre los usuarios era muy extendido. Tomando esta comunidad y los usuarios que la integraban (en su mayoría personas cultas con unos intereses tecnológicos y políticos comunes) como modelo, no es difícil concluir, con Jones (2003: 23), que visionarios como Rheingold pronosticaran las comunidades virtuales como “una suerte de florecimiento comunitario final”.

Este mismo autor señala que el sueño de Rheingold es un sueño “arraigado en la nostalgia por la civilidad y la sociabilidad” (Jones, Ibid.), y se inscribe dentro de una época (años 90) en el que el fenómeno del “declive” o “desaparición” de las comunidades tradicionales estaba en auge como consecuencia de un individualismo en expansión, reavivando así el mismo debate que se había producido a finales del siglo XIX de la mano de sociólogos como Tonnies, Durkheim o Weber. Es por eso que Rheingold veía en las nuevas cibercomunidades un potencial revolucionario para buscar, crear y fortalecer conexiones con los otros y reconstituir así la vieja idea de comunidad y el compromiso político y social de las personas. Rheingold (1996) llega a decir en un momento: “Siempre que las comunicaciones tecnológicas mediante ordenador son accesibles a personas en cualquier parte, inevitablemente construyen con ellas comunidades”, una frase que pone al descubierto el *determinismo tecnológico* del autor, ya que establece una relación directa entre la tecnología y el comportamiento de las personas, celebrando la capacidad tecnológica para generar comunidades sin atender a los diferentes contextos de uso y a las diferentes visiones sobre la misma idea de comunidad que los usuarios puedan tener.⁶⁷ Nancy Baym señalaba a este respecto el hecho de que

como puede atestiguar cualquiera que se suscriba a distintas listas de correo electrónico o que lea varios grupos de noticias, hay una considerable diferencia en el grado en que la gente se siente parte de una comunidad. Además, algunos participantes en un grupo *on-line* pueden experimentarlo como comunidad mientras que otros no. A pesar de todo el interés que despierta la comunidad *on-line*, tenemos todavía una comprensión sistemática muy reducida de lo que sucede en los grupos *on-line* (Baym, 2003: 58).

Es más, puede ocurrir que las cibercomunidades fracasen, como demuestran investigaciones como la de Kolko y Reid (2003), o que se conviertan en espacios de tensión y fragmentación, y no de cohesión (Mittra, 1997), casos que ponen de manifiesto la necesidad de un análisis crítico de los procesos y formaciones sociales en la red a través de estudios cualitativos que investiguen un contexto particular y las relaciones que allí se establecen, gestionan y negocian.

⁶⁷ La visión de Rheingold se relaciona con la de otros autores como Lewis Mumford o Marshall McLuhan, quienes también suelen ser calificados como deterministas tecnológicos debido a unos argumentos que hacen hincapié en los modos en que la tecnología conforma las relaciones sociales y no en los usos, significados y apropiaciones que los usuarios hacen de ella.

7.2. La construcción social de la cibercomunidad

Con el tiempo, este hipotético potencial de la tecnología informática a la hora de formar cibercomunidades⁶⁸ y reformular las conexiones amenazadas por el individualismo moderno, que era la idea principal de Rheingold y sus seguidores, fue siendo sustituido precisamente por lo que pedía Baym en la cita anterior: investigaciones que atendieran a los usos reales de la tecnología por parte de los usuarios y al sentido que ellos le dan a la idea de comunidad. No sólo se observó cómo espacios como los MUDs, los chats, los foros de discusión, etc., eran percibidos como comunidades por parte de sus participantes, sino que también se empezó a prestar una atención detallada a la cuestión de cómo se crea y se sustenta tal percepción en el tiempo (Hine, 2004). Por ejemplo, Jones señala cómo la CMO no sólo estructura relaciones sociales, sino que

es a la vez el espacio en el que ocurren las relaciones y las herramientas que usan los individuos para entrar en este espacio. Consecuentemente es más que el contexto en el que ocurren las relaciones sociales (aunque también sea eso) dado que es comentado e imaginativamente construido por procesos simbólicos iniciados y mantenidos por individuos y grupos, a través de *software* y *hardware* diseñado y modificado por numerosas personas (Jones, 2003: 32).

Es decir, la construcción de cibercomunidades en Internet no es únicamente posible por el *software* y el *hardware* diseñado a tal fin, esto es, por la tecnología, sino por un complejo proceso de conexiones simbólicas que emergen de las interacciones de los usuarios y que contribuyen a la construcción social de esa realidad. Por lo tanto, el espacio digital (al igual que el “real”) deja de ser un lugar que *produce* relaciones sociales para transformarse en un lugar que *es producido* socialmente, es decir, construido simbólicamente por la interacción de los propios usuarios entre sí y con el propio sistema informático:

Por lo tanto, la construcción social de la realidad que existe en Internet no está constituida *por* las redes que utilizan los usuarios [...], está constituida *en* las redes. Sería hartó más fácil comprender las conexiones físicas, o cableadas, que comprender las conexiones simbólicas que emergen de la interacción (Jones, 2003: 25).

⁶⁸ Como apunta Hine (2004: 33), no deja de ser curioso el hecho de que si antes la tecnología era más bien vista como “un medio inherentemente empobrecedor de la comunicación, ahora parecería que hemos pasado al extremo de adjudicarle, también de modo determinista, la generación de ricas formaciones sociales”.

Y esto precisamente porque “la conexión inherentemente no forma la comunidad, ni siquiera lleva necesariamente a ningún intercambio de información, significado o construcción de sentido” (Jones, Ibid.). En este sentido, y tal y como señala Bijker en el marco de los estudios sobre la construcción social de la tecnología, “más que tomar el significado de algún aparato técnico o sistema tecnológico como inherente a la misma tecnología”, la labor del investigador social es estudiar “cómo las tecnologías toman forma y adquieren sentido dentro de la heterogeneidad de las interacciones sociales” (Bijker, 1995: 6).

Por lo tanto, la propuesta de Jones y la de otros autores como Smith y Kollock (2003) y Hine (2004), sugiere que Internet sea tratado como una construcción social por parte de sus participantes y no como una tecnología propensa a producir efectos predeterminados. Es decir, “el espacio en que ocurren las interacciones virtuales se produce socialmente y, a la vez, se nutre de una tecnología cuya base es también social” (Hine, 2004: 53). Esto supuso que la relación entre Internet y las ciencias sociales se reconceptualizara de pleno, ya que el énfasis pasó de la capacidad tecnológica para crear comunidades, al estudio empírico de las características de las relaciones sociales en Internet y al modo en que los propios usuarios las construyen, gestionan y narran, sentando las bases para un establecimiento dinámico de “significados sociales sistemáticos que capacita a los participantes para imaginarse como comunidad. Más significativa aún es la emergencia de formas de expresión, identidades, relaciones y convenciones normativas específicas de grupo” (Baym, 2003: 50-59).

El grupo que empezó a crecer en torno a estos autores -y en el que el papel de Jones como editor de sus primeras publicaciones fue realmente significativo-⁶⁹ se materializó en la creación en el año 1999 de la AoIR (*Association of Internet Researchers*), de la que precisamente Jones, primero, y Baym, después, fueron sus primeros presidentes. Sus investigaciones sirvieron para reformular el objeto de estudio hacia una perspectiva más “culturalista” y “constructiva” (en el sentido de que la comunidad se construye simbólicamente) que incluía toda una serie de metodologías y aproximaciones de las ciencias sociales (antropología, sociología, psicología, comunicación social, estudios culturales, ciencia política), y que destacaba la necesidad de nuevas formas de hacer investigación para poder dar cuenta de la complejidad y variedad de interacciones y formaciones sociales que ocurren en la red (Jones, 1995). En general, estas investigaciones introdujeron cierta *precaución* a la hora de valorar el alcance de Internet. Silver (2000: 24-

⁶⁹ Fundamental en este sentido fue la edición en 1995 de “*Cybersociety: computer-mediated communication and community*”, el primer volumen de una trilogía que resultó ser muy innovadora para la época, por el tipo de investigaciones y enfoques que presentaba.

29) ha señalado cuatro rasgos distintivos que caracterizan a esta generación de investigaciones, a la que denomina “estudios críticos de cibercultura”:

- Exploran las interacciones sociales y culturales que acontecen en línea.
- Toman en consideración los discursos que se producen al respecto de dichas interacciones.
- Analizan las consideraciones contextuales de tipo social, cultural, político y económico en las que se produce el acceso y uso de Internet.
- Evalúan las particularidades técnicas mediante las cuales se diseña, produce y realiza la relación entre el usuario y la red.

Todo ello con el fin de trascender las metanarrativas “mileneristas” sobre Internet (Sterne, 1999), para atender a los procesos simbólicos y a las prácticas sociales por medio de las cuales las interacciones *online* se hacen significativas para sus participantes.

7.3. ¿Es comunidad la cibercomunidad?

Acabamos de ver la importancia de perspectivas como las de Jones, Baym y Hine a la hora de establecer cierta prudencia académica a las celebraciones optimistas y utópicas de los primeros visionarios de la cibercomunidad, cuyo paradigma sería Howard Rheingold y su libro pionero sobre este tema. Pero el alcance de estos y otros académicos va mucho más allá, ya que sus investigaciones desmotaron también algunos mitos en torno a la idea de la comunidad física, “real”. Uno de estos mitos es la imagen idílica y romántica que tenemos de la interacción cara-a-cara.

En la noción tradicional de comunidad, la comunicación cara-a-cara resulta algo fundamental, ya que permite la creación de interacciones compartidas, cercanas e íntimas. Una comunidad se define en términos de interacción, de comunicación: existe comunidad si se comparte e intercambia información. De hecho, el término “comunicación” procede del latín *comunis* (común) o *comunicare* (establecer una comunidad). La comunicación, por tanto, sirve como base de la comunidad porque la comunicación es algo que surge en virtud de que el hombre vive en sociedad. El hombre aislado no realiza comunicación, no establece comunidad. Esta idea surge de una cierta idea de presencialidad, de comunicación cara-a-cara, hecho que permite a los hombres reunirse en común y formar comunidad. El que no se reúne y no habla con los demás no es humano. Precisamente porque no se comunica pierde su humanidad: no habla, no procrea, no mejora el mundo. En el momento en que habla a los demás ya procrea, ya actúa sobre el mundo mejorándolo, ya establece comunidad con

aquellos que viven a su alrededor. Esta es la vieja idea de comunidad, espacialmente delimitada, culturalmente homogénea y basada en la interacción cara-a-cara, el tipo de comunidad que encontramos en las sociedades primitivas o tradicionales.

Sin embargo, esto cambia con la llegada de las tecnologías de inscripción o escritura, las cuales “olvidan” el ser corpóreo-perceptual de los humanos para llevar la relación del hombre con la comunidad a un nivel diferente de actividad. Esta idea la expresaría el filósofo Edmund Husserl del modo siguiente:

La importante función de la expresión lingüística escrita y documental consiste en que hace posible las comunicaciones sin dirección personal inmediata [...] esto es, por así decirlo, la comunicación se vuelve virtual. A través de esto, la relación del hombre con la comunidad es elevada a un nuevo nivel (Husserl, citado en Ihde, 2005: 156).

A partir de entonces, ya no será necesaria la comunicación directa o cara-a-cara para hablar de comunidad, pues esta nueva situación hará posibles formas de comunicación y conocimiento a distancia, desterritorializadas, sin necesidad de copresencia espacio-temporal de sus miembros. Se trata del paso señalado por Giddens (1993) de una situación de “anclaje” de las actividades y relaciones sociales a contextos locales o territoriales de interacción, a otra de “desanclaje” donde numerosas actividades y formas de relación social se desarraigan y “desanclan” de estos contextos locales de interacción cara-a-cara para reconstituirse en espacios distanciados, no presenciales. Surge entonces el cambio de la *Gemeinschaft* a la *Gesellschaft* (Tönnies) o, si se prefiere, de las “solidaridades mecánicas” a las “solidaridades orgánicas” (Durkheim), que privan al individuo de un apoyo colectivo y afectivo (de padres, amigos o vecinos) y le dejan en su soledad íntima frente al resto de personas, que son ahora completos desconocidos, aunque este desconocimiento no niegue una voluntad de comunicación y de comunidad por parte de tales personas.

Así, si bien la mediación de la escritura hace que una relación que era característicamente social, cara-a-cara, se transforme en una relación entre un *sujeto lector* aislado y un *objeto textual*, también hace posible la formación de nuevos modos de interpretación y de valores compartidos que llevan a los sujetos, aún sin estar físicamente presentes, a sentirse miembros de *comunidades hermenéuticas, interpretativas o de lectores* (Abril, 2007). Según Benedict Anderson (1983), la convergencia del capitalismo, la tecnología de impresión y la diversidad de lenguas en la Europa de los siglos XV y XVI, llevaron a la erosión de la sagrada comunidad tradicional y al surgimiento de una pluralidad de *comunidades imaginadas*. Anderson relaciona la expansión de nuevos sistemas de comunicación con el surgimiento de una serie de símbolos y creencias compartidas y

expresadas en un lenguaje común que impulsarán la idea de la comunidad imaginada de la nación y del moderno sentido de pertenencia a un territorio. Por lo tanto, según Anderson, la nación no es algo relacionado con un determinado territorio físico o espacialmente delimitado, sino un conjunto de valores, símbolos, rituales, estilos, signos de identidad, etc., un espacio cultural común compartido por una comunidad imaginada que en un contexto global como el de hoy en día se extiende de forma planetaria.

Junto a las *comunidades hermenéuticas, interpretativas o de lectores*, y a las *comunidades imaginadas*, es posible hablar también de *comunidades imaginarias o estéticas*.⁷⁰ Abril (1997: 55) define las comunidades imaginarias como aquellas que más que compartir cogniciones y modos de interpretar (como hacen las comunidades *hermenéuticas*, demasiado centradas en aspectos *logocéntricos* y en contenidos conceptuales o racionales), comparten “ciertas sensibilidades, estilos rituales, repertorios iconográficos, pautas proxémicas (de contacto y relación), vocabularios experienciales característicos”. Estas comunidades, más que en interacciones cara-a-cara y en aspectos corpóreo-perceptuales, se sustentan en la apropiación y reelaboración de fragmentos discursivos de la cultura de masas. Comunidades imaginadas serían todos aquellos sectores de consumidores que comparten ciertas prácticas y preferencias de consumo, representaciones sobre modos de vida, modos de sentir, de experimentar afinidades, etc. Un ejemplo de este tipo de comunidades imaginarias bien podría ser las *comunidades de fans* estudiadas por Henry Jenkins (2010), que para algunos autores son el verdadero antecedente de las cibercomunidades y de la “inteligencia colectiva” relacionada con el ciberespacio. En este sentido, como dice Jenkins respecto a los “trekkers” o fans de *Star Trek*:

se consideran personas que participan en una comunidad social y cultural más amplia, que no sólo hablan para sí mismos, sino también para los fans de Star Trek en general. Obtenían fuerza y valor de su capacidad para identificarse como miembros de un grupo de otros fans con los que compartían los mismos intereses y se enfrentaban a problemas comunes (Jenkins, 2010: 37).

Todos estos ejemplos ponen de manifiesto el hecho de que los sentimientos de comunidad no tienen por qué basarse únicamente en la idea de la presencialidad y la interacción cara-a-cara, sino que pueden darse también en contextos distanciados. Estas nuevas definiciones de la comunidad se sustentan más en prácticas y representaciones compartidas que en las

⁷⁰ Recordemos que Kant ya hablaba en su *Crítica del Juicio* de *comunidad estética* en el sentido de una comunidad de gustos compartidos, construida y sostenida por el compromiso mutuo e incondicional de sus miembros. Pero mientras Kant se refería exclusivamente a la alta cultura, nosotros nos referimos aquí a comunidades surgidas en relación a la cultura popular o de masas.

condiciones físicas y en la interacción cara-a-cara en las que se sustenta la visión romántica y tradicional de la comunidad, y es en este sentido que deberíamos entender las actuales cibercomunidades (Jones, 2003).

Sin embargo, así como autores como Anderson vieron en la modernidad el surgimiento de *comunidades imaginadas* en las que no es necesaria una interacción cara-a-cara para sentirse miembro (como sucede con la idea de nación), otros advirtieron la degradación de la comunicación y la comunidad debido el surgimiento de contactos distantes e impersonales entre extraños. Es por eso que autores como Beniger (1987) califican las “asociaciones impersonales” de la vida moderna como “pseudo-comunidades” en las que se pierde la *riqueza* de la conversación cara-a-cara, así como su nivel de conexión, intimidad, y autenticidad. Sin embargo, como recuerda Jones,

Nos tranquiliza la creencia de que la realidad que perciben nuestros ojos en la comunicación cara-a-cara es más real (o menos manipulable) que otros medios por los que percibimos la realidad. Tal realidad se reafirma a sí misma en la seguridad que tenemos de que lo que le falta a la realidad mediada es la *riqueza* suficiente como para incorporar definitivamente a la realidad no mediada (Jones, 2003: 48).

Jones se está refiriendo a aquellas visiones de la cibercomunidad que la entienden como una forma de comunicación tecnologizada que es un sustituto “malo” y “artificial” de las formas más tradicionales de comunidad, y que únicamente da lugar a interacciones mecanizadas y vacías carentes de la *riqueza* de la comunicación cara-a-cara. En un primer momento, muchos investigadores hicieron de la *escasez* de señales cara-a-cara y de señales no verbales en las cibercomunidades sinónimo de espacio socialmente deteriorado, por contraposición a la *riqueza semiótica* de la comunicación cara-a-cara. Algunos autores (Sproull y Kiesler, 1986; 1991) hablaron incluso de que la comunicación mediada por ordenador se basaba en el modelo de “reducción de signos sociales” (“*reduced social cues*”), ya que dejaban fuera los signos sociales de contexto (género, raza, expresión facial, entonación, etc.) empleados de manera rutinaria en las interacciones cara-a-cara. De nuevo, el peso de la comparación parecía sostenerse en una visión romántica y tradicional de la comunidad más que en el modo en que las comunidades cara-a-cara se experimentan realmente. Como señalaban Kollock y Smith (2003: 38) al respecto, “este debate se caracteriza más por la opinión que por el análisis y la aportación de pruebas, y sorprende que se conozca tan poco sobre la estructura y la dinámica real de los grupos *on-line*”. Así, los trabajos de Jones, Baym y compañía, más centrados en contextos diferenciados y en los diferentes significados atribuidos a la comunicación mediada por ordenador por parte de sus mismos usuarios, demostraron la riqueza social y semiótica que hay en los usos de estos

espacios, más caracterizados por el surgimiento de alternativas creativas e innovadoras que por una carencia de expresividad (Baym, 2003). Como puso de manifiesto Stone (1991: 85), las cibercomunidades son espacios sociales en los que “la gente todavía se encuentra cara-a-cara, pero bajo nuevas definiciones tanto de ‘encuentro’ como de ‘cara’”. Entre estas nuevas definiciones de “cara” estarían, por ejemplo, los populares emoticonos que encontramos en chats, foros de Internet, servicios de mensajería instantánea y redes sociales, o los avatares que nos representan en los cibermundos.



FIGURA 21. Cara real y cara digital de un usuario de *Second Life*
[Fuente: francisanderson.wordpress.com].

Podemos encontrar una enorme variedad de emoticonos en las comunicaciones mediadas por ordenador, todos ellos contruidos por los mismos usuarios a partir de variaciones gestuales de la expresión facial. Mostramos a continuación algunos de los más utilizados:

- :) Sonrisa
- :-) Otra sonrisa
- ;-) Sonrisa y guiño de ojo
- XD Carcajada
- :P Sacar la lengua
- :o Sorpresa
- :(Tristeza
- :'(Tristeza con lágrima

:-/ Escepticismo
:-@ Chillar
:-& No puedo hablar
O_o Un ojo entrecerrado y una ceja torcida
:-)" Babear
":-) Sudar

Como decía Elizabeth Reid (1995: 167) con respecto a los primeros cibermundos textuales, "el texto reemplaza a los gestos e incluso se ha convertido él mismo en gesto", como vemos en estos ejemplos de emoticonos, los cuales ponen de manifiesto el hecho de que en la interacción en red "los límites de la interactividad son los límites de la imaginación" (Ryan, 2004a: 372).

Pero no sólo es en la "cara" donde encontramos este tipo de usos creativos. Otras innovaciones comunicativas realizadas por los usuarios en su uso de la interacción mediada por ordenador serían el empleo de nuevos acrónimos y vocabulario, nuevos tipos de bromas (como la forma lingüística LOL -*Laughing Out Loud*-, convencionalizada en distintas cibercomunidades y que significa "como para morirse de risa") o nuevas categorías de discurso. Por ejemplo, en las comunidades de discusión *on-line* de culebrones estudiadas por Baym, esta autora destaca la creación de innovaciones expresivas específicas de esta comunidad como por ejemplo el acrónimo ESUC, que significa "es sólo un culebrón" y que la comunidad utiliza en circunstancias en que el episodio es particularmente poco realista o incluso frustrante. Baym remite a Bajtin para señalar que en tanto los grupos se desarrollan en el tiempo, generan significados específicos de grupo que evolucionan en nuevos modos de discurso, o géneros, que son únicos de esa comunidad, como por ejemplo el acrónimo ESUC, entendido como innovación expresiva única de la cibercomunidad de culebrones estudiada por Baym.

Las cibercomunidades también han sido criticadas en otros aspectos. Aparte de esta supuesta carencia de expresividad que acabamos de ver, las acusaciones más serias que se han vertido sobre ellas han sido su homogeneidad y su falta de compromiso moral. La homogeneidad tiene que ver con que gran parte de Internet está organizado por intereses, permitiendo a la gente formar grupos basados en la similitud, aún a riesgo de que un gran número de personas sean excluidas. La homogeneidad *on-line* se agrava aún más si tenemos en cuenta el hecho obvio, aunque a menudo ignorado, de que una gran parte de la población mundial aún no tiene acceso a Internet. Como señala Baym (2003), las comunidades *on-line* no obligan a sus participantes a tratar con la diversidad, dado que éstos pueden abandonar con un simple clic. Este "clic" es el que lleva a muchos autores a

tratar las cibercomunidades como faltas de un compromiso mutuo y duradero, así como de la responsabilidad social que supone enfrentarse a estas categorías complejas en el mundo real. Sin embargo, este hecho, como el de la desigualdad, no es exclusivo de la tecnología informática y puede interpretarse como parte de una tendencia postmoderna más amplia basada en la velocidad y la aceleración de los modos de vida, de una vida que se experimenta cada vez más como “una serie de nuevos comienzos”, con un ser humano moviéndose continuamente de un proyecto a otro y donde prevalece la intensidad de la experiencia a expensas de su durabilidad (Bauman, 2007).

Todas estas críticas arrastran consigo las connotaciones negativas asociadas con la idea de lo “virtual”, concretamente a su sentido óptico de falso, artificial, irreal, falto de autenticidad, etc. Forman parte, por lo tanto, de la perspectiva de la *sustitución* defendida por autores como Baudrillard, Virilio, o Negroponte, según la cual las nuevas tecnologías *reemplazan* el contacto humano directo y *sustituyen* la realidad, una perspectiva que ha sido duramente criticada por autores como Pierre Lévy:

Es un error pretender que el mundo virtual vaya a sustituir el mundo real, o que las telecomunicaciones y la telepresencia vayan pura y simplemente a reemplazar los desplazamientos físicos y los contactos directos. La perspectiva de la sustitución descuida el análisis de las prácticas sociales efectivas y parece ciega a la apertura de nuevos planos de existencia [...] Es muy raro que un nuevo medio de comunicación o de expresión suplanté completamente a los antiguos. ¿Se habla menos desde el invento de la escritura? Evidentemente no (Lévy, 2007: 185-186).

En el marco de las cibercomunidades, los estudios empíricos han demostrado que la comunidad en red no es un sustituto de la comunidad fuera de la red, como defienden los partidarios de la visión tradicional de comunidad. Uno de los autores que más han criticado la perspectiva de la sustitución ha sido Barry Wellman, quien en un artículo escrito en el año 1999 en colaboración con Milena Gulia, se quejaba de que los discursos en torno a la cibercomunidad eran “presentistas y no académicos”. Ambos autores señalaban que la noción de comunidad había experimentado cambios profundos antes de la llegada de las cibercomunidades, argumentando que la comunidad se conceptualizaba ahora no en relación a la proximidad física, sino en relación con las “redes sociales”, un concepto que ellos prefieren al de comunidad. Así, las tecnologías del medio urbano (por ejemplo, el tren, el automóvil y el teléfono) demostraron hace ya tiempo que era posible establecer y sostener relaciones sociales fuera de nuestra vecindad física inmediata, formando lo que Melvin Webber (1963) denomina “comunidad sin proximidad”, es decir, aquella construida en base a lazos sociales basados en intereses comunes y una identificación mutua, sin

necesidad de compartir el lugar.⁷¹ Wellman y Gulia llegan a la conclusión de que las cibercomunidades cumplen con cualquier definición razonable de comunidad en el sentido de que no son un sustituto malo y artificial de las formas más tradicionales de comunidad, sino

una de las muchas maneras en las que las mismas personas pueden interactuar. No es una realidad separada. Las personas traen a sus interacciones online algunos bagajes como su género, el momento de su ciclo de vida, su bagaje cultural, su estatus socioeconómico y sus conexiones offline (Wellman y Gulia, 1999).

También su facilidad o no para relacionarse con los demás, es decir, su competencia social o relacional. Por ejemplo, autores como Cody *et al.* (1997) y Joe (1997) han sugerido que los rasgos personales en la red son muy parecidos a los que se dan fuera de la red, es decir, que aquellos que son solitarios fuera de la red siguen siéndolo en Internet, mientras que aquellos que tienen facilidad para relacionarse fuera de la red también son altamente sociables en el ciberespacio.

Esta línea de pensamiento nos sugiere que, más que una *sustitución* de los encuentros, relaciones y comunidades físicas, las redes informáticas son más bien un *complemento* o una ayuda a estas interacciones. Esta es una de las cinco reglas de la virtualidad señaladas por Steve Woolgar como una forma de problematizar las afirmaciones deterministas sobre los efectos e impactos de todas las nuevas tecnologías que van apareciendo. En concreto, es su regla número 3: *Las tecnologías virtuales son un complemento y no un sustituto de la actividad real*,⁷² que Woolgar describe de la siguiente manera:

La investigación demuestra que las nuevas tecnologías tienden a complementar y no a sustituir las prácticas y formas de organización existentes. Así, lo virtual complementa a lo real que, en gran parte de la imaginación popular, se supone que tiene que suplantar. El ejemplo clásico es la tan cacareada “oficina sin papeles”. En contra de lo esperado, la

⁷¹ Aunque la “comunidad sin proximidad” de la que habla Webber no excluye la posibilidad de que la gente pueda formar lazos sociales basados en el lugar compartido, sugiere que la similitud de intereses es más importante que la similitud del entorno a la hora de formar relaciones sociales (Hampton, 2006).

⁷² Las otras reglas señaladas por Woolgar, que también son una respuesta empírica a las afirmaciones deterministas, son las siguientes: regla número 1: *La aceptación y utilización de las nuevas tecnologías depende de forma crucial del contexto social local*; regla número 2: *Los miedos y riesgos asociados con las nuevas tecnologías están distribuidos socialmente de forma desigual*; regla número 4: *Cuanto más virtual, más real*; y regla número 5: *Cuanto más global, más local*.

informatización y automatización de las prácticas administrativas no ha dejado obsoleto al uso de la comunicación con papel. En su lugar, las nuevas formas de comunicación mediante la electrónica complementan el uso de memorándums, notas, etcétera, que sigue vigente. Esto genera nuevas formas de interrelación entre lo virtual y lo real, y la modificación de los dos tipos de comunicación (Woolgar, 2005: 33).

Lo mismo sucede con la idea de cibercomunidad, ya que Internet, más que sustituir simple y llanamente a las comunidades físicas y las interacciones cara-a-cara, ha proporcionado una dimensión más a la vida social real de los individuos, un medio de contacto social más que la gente utiliza de muy diversas maneras para formar y mantener sus comunidades junto con otros métodos de comunicación a su alcance como el contacto directo, el correo postal, el teléfono, etc.

Como vemos, el tema de las cibercomunidades es uno de los más complejos dentro de los estudios sobre Internet y cultura digital. Las relaciones que se inician en Internet pueden trasladarse al mundo real o desarrollarse únicamente allí, y las relaciones de amistad y parentesco existentes en el mundo presencial pueden extenderse a Internet. Sólo la observación cotidiana del uso de Internet puede permitirnos comprender la forma en que se producen, mantienen y desarrollan estas relaciones. Pero una cosa está clara: las relaciones en línea son una forma más de establecer relaciones sociales y comunidades, y es incorrecto clasificarlas como “insuficientes e incompletas” en comparación con los lazos del “mundo real”, puesto que “forman parte del mismo sistema social” (Hampton, 2006: 289), un sistema social en el que los límites entre lo “real” y lo “virtual” son cada vez más tenues, pues se entremezclan y contaminan de muy diversas maneras.

7.4. La comunidad en los cibermundos

Al igual que el correo electrónico, los chats, las listas de correo y otros espacios digitales, los cibermundos proporcionan un nuevo ámbito para la creación y/o mantenimiento de contactos sociales y relaciones comunitarias. De hecho, si por algo se definen los cibermundos es por su carácter social, es decir, por ofrecer a los usuarios un mundo en el que habitar y relacionarse con otros avatares para colaborar, crear, hacer negocios, jugar, chatear o simplemente pasar el rato. Desde los primeros cibermundos textuales hasta los cibermundos tridimensionales que encontramos en la actualidad, tanto las investigaciones como los propios usuarios han destacado la importancia de las relaciones sociales como el aspecto más importante de los cibermundos. Una frase muy repetida por los usuarios de estos espacios digitales es que ellos vienen aquí por razones sociales, y que son las personas que los habitan, más que los gráficos y las herramientas, quienes los hacen reales y

verdaderos, puesto que de otra manera sería mundos “vacíos” (Boellstorff, 2008). Así mismo, frente a las interpretaciones de que las comunidades que encontramos en los cibermundos no son “reales”, la investigación etnográfica ha demostrado que las personas forman verdaderas comunidades en estos espacios (Curtis, 1992; Ducheneaut, Moore, Nickell, 2004; Taylor, 2006), comunidades estables y duraderas que no tienen nada de falso e irreal para sus miembros, y que incluso siguen unidas tras el cierre de su ciber mundo, como ha puesto de manifiesto el importante estudio de Pearce (2009) sobre la ciberdiáspora *Uru*, y esta investigación también demostrará.

Si bien al principio la interfaz de los MUDs era completamente textual, con la llegada de los ciber mundos gráficos se produjo un salto importante a la hora de relacionarnos con los demás, puesto que ahora era posible hacerlo mediante avatares gráficos y coloridos que nos representan en el ciber mundo, cuyo aspecto general se hizo muy similar al de los videojuegos. Con el tiempo, la calidad técnica se hizo mucho mayor y fueron surgiendo nuevas animaciones y comandos que dotaban de nuevas posibilidades expresivas, gestuales y de movimiento a los avatares, haciendo la interacción mucho más rica y compleja, como la que observamos hoy en día en la mayoría de los ciber mundos tridimensionales disponibles.

El estilo de las interacciones, y de las comunidades que se desarrollan a partir de ellas, depende del tipo de ciber mundo en el que nos encontremos, los cuales, siguiendo una clasificación general que se remonta a los tiempos de los MUDs y que continúa a día de hoy, podemos resumir en dos categorías: los ciber mundos de *aventuras* y los ciber mundos *sociales*. Obviamente, y como ya hemos señalado anteriormente, esta diferenciación es artificial hasta cierto punto ya que algunos ciber mundos pueden contener elementos tanto de estilo *social* como de *aventuras*. Sin embargo, como señala Reid (2003: 152), dichos términos los utilizan profusamente los usuarios de los ciber mundos y señalan “la distinción clave que realizan los usuarios entre los estilos de cada sistema y la interacción social que suponen”.

Generalmente, los ciber mundos de *aventuras* fomentan un tipo de interacción basada en la colaboración entre usuarios puesto que, en muchas ocasiones, los usuarios se necesitan mutuamente para sobrevivir. Esto es debido a la temática propia de este tipo de ciber mundos, muy dirigida al combate contra criaturas y a la creación de grupos de jugadores para la búsqueda de objetos. Así, cuando aparezcan monstruos que sean especialmente fuertes, éstos serán derrotados más fácilmente con el esfuerzo conjunto de un grupo de usuarios que con el de uno sólo. Así mismo, la búsqueda de determinados objetos requiere la aplicación de más destrezas de las que tiene un sólo usuario y, por tanto, son llevadas a cabo mediante grupos formados a tal efecto. Esta cooperación entre jugadores ha llegado a ser la base del ciber mundo en numerosos sistemas. Tanto *EverQuest*,

de la compañía Sony, como *Asheron's Call*, de Microsoft, fueron pioneros en este sentido, al fomentar desde la propia mecánica del juego la propia creación de comunidades, un modelo que han continuado cibermundos de *aventuras* posteriores como *World of Warcraft*. En todos estos cibermundos, la propia mecánica del juego, es decir, su *software*, favorece el esfuerzo del grupo: los comandos permiten que los usuarios formen grupos, realicen ataques conjuntos, se comuniquen entre sí por medio de sistemas de chat internos, compartan la experiencia de sus victorias, etc. Estas cibercomunidades no sólo se relacionan en el interior del ciber mundo, sino que comparten videos, fotos, y otros archivos digitales en otros sitios de la red (como por ejemplo las redes sociales *Facebook*, *YouTube*, o las páginas de fans creadas por los propios usuarios), y en algunos casos llevan sus relaciones más allá de Internet para conocerse en la vida real, como encontramos en el estudio de Taylor (2006) sobre los usuarios de *EverQuest*.

Por otro lado, los cibermundos *sociales* no son tan jerárquicos y estrictos en sus modos de interacción: los usuarios no tienen que relacionarse para combatir a un enemigo o llevar a cabo la búsqueda de un determinado objeto que les permita obtener puntos y niveles y progresar en el ciber mundo. De hecho, uno de los objetivos de Jim Aspnes cuando creó el primer ciber mundo social, *TinyMUD*, fue precisamente escapar del sistema de puntuación y las limitaciones competitivas de los cibermundos de *aventuras*. Su idea era crear un ciber mundo que tuviera un final abierto y donde todo el mundo tuviera las mismas oportunidades, no uno en el que se consiguieran puntos y se derrotara al resto de los usuarios. En este sentido, la propia constitución técnica y temática de los cibermundos *sociales* “desamina a los usuarios más interesados en la competición y en la aventura, mientras que atrae a los que prefieren la exploración, el esfuerzo imaginativo y la socialización” (Reid, 2003: 175). Es lo que pasó, por ejemplo, con todos aquellos jugadores que entraron en *Second Life* buscando una experiencia tradicional de juego de aventuras, o al menos un mundo con objetivos y sistemas de puntuación, y se encontraron con todo lo contrario: un mundo abierto basado en la imaginación, la creatividad y la socialización entre usuarios. En los cibermundos *sociales*, lo que favorece la colaboración y la formación de comunidades es la oportunidad de *extender* el ciber mundo y de implicarse en sus actividades sociales, y no las necesidades de *sobrevivir* en él, de mejorar constantemente y de alcanzar privilegios especiales y los más altos niveles de rango y destreza. Los usuarios se dan a conocer a través de los contactos sociales y compartiendo, comentando y explorando los productos de su imaginación mediante la expresión libre de la creatividad. La creación de nuevos espacios, objetos y avatares dentro del ciber mundo proporcionan nuevos escenarios para la interacción y la formación de comunidades cuyo significado es construido y compartido socialmente por los usuarios implicados, quienes se ven identificados en esos espacios, objetos y personajes y llegan a sentir apego y a comprometerse con ese

cibermundo,⁷³ para muchos un nuevo “hogar”.⁷⁴ Es esta propensión a la creatividad, la imaginación y la socialización lo que constituye la base de cohesión para los usuarios de los cibermundos *sociales*, a diferencia del valor de la competitividad, el juego, la lucha y la estrategia que encontramos en los cibermundos de *aventuras*.

Por último, al igual que en los cibermundos de *aventuras*, las comunidades que encontramos en los cibermundos *sociales* pueden relacionarse no sólo en el interior del cibermundo sino en otros lugares de la red, como fórums, wikis, blogs o redes sociales. Por ejemplo, como señala Boellstorff (2008), cuando la red de *Second Life* no funcionaba correctamente debido a una actualización o a un accidente del sistema, muchos residentes se reunían en fórums y otros sitios web para intercambiar mensajes con sus amigos y sentir que continuaban inmersos en *Second Life*. Así mismo, los usuarios de estos cibermundos tienen también la posibilidad de trascender estas relaciones digitales para conocerse e interactuar cara-a-cara, como ponen de manifiesto casos como el de la comunidad *Uru* estudiada por Pearce (2009), o eventos como *Second Life Community Convention*, celebrado cada año en San Francisco y que se define como “una conferencia organizada *para* residentes de *Second Life* *por* residentes de *Second Life*”, un espacio ideal para conocer y relacionarse con “las personas reales detrás de los avatares”.⁷⁵

⁷³ Las distintos tipos de comunidades que encontramos dentro de los cibermundos, cada una con sus avatares, espacios, objetos y conductas características, pueden entenderse como “mini-mundos” intrincados dentro del mundo mayor del cibermundo en cuestión. Por lo tanto, es posible hablar de dos sentidos de comunidad: uno ligado a la comunidad o comunidades específicas de las que el usuario forma parte, y otro ligado a la comunidad general de usuarios que comparten una preferencia por ese cibermundo en particular.

⁷⁴ Como recuerda Michael Heim (1998) al preguntarse “¿De qué manera un mundo exista como tal?”, los mundos están centrados existencialmente en torno a una base que llamamos “hogar” y que constituye un campo de actividad y relación para sus miembros. Para un análisis sobre el concepto de hogar como espacio vital y como metáfora, así como de su función como elemento central de la identidad véase Peñamarín (2007).

⁷⁵ <http://www.slconvention.org/>



FIGURA 22. Personas reunidas en el evento *Second Life Community Convention* celebrado en Agosto de 2011 en Oakland, California [Fuente: <http://www.slconvention.org/>].

Como vemos, tachar las comunidades que encontramos en los cibermundos de “falsas” e “irreales” ignora la verdadera complejidad de las dinámicas relaciones y las interacciones personales que observamos en los usos que hacen los usuarios en estos espacios digitales e incluso más allá de ellos, en sitios web relacionados o en encuentros cara-a-cara. Los cibermundos son sitios propensos para la interacción social y la formación de grupos, colectividades, subculturas y comunidades, algo que ha sido importante desde sus propios orígenes como medio (Jakobsson y Taylor, 2003). Si bien es cierto que algunos usuarios se introducen en los cibermundos de una forma solitaria (especialmente en cibermundos de amplia libertad como *Second Life*, los cuales permiten una experiencia individual de exploración y de construcción en parcelas de terreno que el usuario puede cerrar a los demás), la socialización con otros avatares es para la mayoría de usuarios el aspecto clave de estas plataformas, una socialización que la propia mecánica (*software*) y temática del ciber mundo anima y potencia, si bien de formas diferentes en los cibermundos de *aventuras* y en los *sociales*, y también mediante un lenguaje diferente: en los primeros se habla más de “gremios” y en los segundos de “grupos”. Las palabras, voces, gestos, expresiones, creaciones, batallas, etc., que los usuarios realizan en sus interacciones cotidianas con otros avatares permiten hablar de cibercomunidades sostenidas a lo largo del tiempo, de lazos sociales que se desarrollan entre estos avatares y las personas detrás de ellos. Tales relaciones generan un grado de compromiso y de inversión emocional que posibilita la continuidad y la estabilidad de esas comunidades, más allá incluso del ciber mundo inicial, que en casos como el de nuestra investigación es sólo el punto de partida para una comunidad mantenida a través de varias plataformas digitales gracias a la voluntad, el

compromiso y el entendimiento social compartido de un grupo de personas y el sentimiento común de comunidad, amistad, familia y *realidad* creado entre ellas a lo largo del espacio y del tiempo.

PARTE II. METODOLOGÍA

O

/()\

/\

\ \

~ ~

8. LA CIBERETNOGRAFÍA MULTI-SITUADA COMO NUEVO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN SOCIAL

Una vez estudiados algunos de los aspectos teóricos más relevantes en la investigación sobre cibermundos, la segunda y tercera parte de la tesis se articula en torno al análisis de un caso particular de estudio realizado a partir de la puesta en práctica de una metodología etnográfica. Como es sabido, la etnografía es un método de investigación social mediante el cual observamos y participamos en la vida diaria de personas y grupos durante un cierto período de tiempo, registrando sus actividades y quehaceres con el objetivo de conocer su comportamiento social y poder realizar un retrato coherente de su cultura. La aplicación de este método de investigación social al estudio de los cibermundos puede ayudarnos a comprender las prácticas cotidianas que tienen lugar en estos nuevos espacios de Internet, observando con detalle las formas en que se experimentan y adquieren significado entre sus participantes. Este método nos servirá también para desmentir ciertos tópicos relacionados con los cibermundos y con Internet en general, tópicos asumidos muchas veces de forma acrítica y proclamados de manera especulativa, sin atender a los propios usos y significados que los usuarios implicados otorgan a tales espacios. La etnografía no se contenta con un mero “así son las cosas” como el transmitido por los medios de comunicación y otros agentes de poder, sino que requiere de un compromiso activo por parte del investigador para entender suficientemente el objeto que estudia y poder decir algo sobre él. Esto sólo se logra cuando el etnógrafo se sumerge en la cultura que estudia y pasa un cierto periodo de tiempo observando las relaciones, actividades y significaciones que tienen lugar entre sus integrantes, y participando en muchas de ellas. El etnógrafo se encuentra siempre en una condición *bipolar*, en un estado *liminar* que implica actuar alternativamente como un extraño y como un nativo, como un observador y como un participante, de acuerdo con las exigencias del momento y los propósitos de su investigación. Esta es la particularidad de la práctica etnográfica y de su herramienta más característica: la *observación participante*.

De alguna manera, esta tesis es tanto una investigación teórica sobre los cibermundos como una propuesta metodológica para el estudio de estos espacios y de otros similares. Creo que la metodología que voy a explicar y adaptar aquí es perfectamente aplicable al estudio de otros espacios digitales presentes actualmente en Internet, y su diseño y aplicación pueden ayudar a comprender la verdadera complejidad de muchas de las relaciones que se están tejiendo últimamente en el ciberespacio, donde es posible observar personas, grupos y comunidades de usuarios que utilizan simultáneamente diversos servicios y plataformas de la red para relacionarse, comunicarse y realizar todo tipo de actividades. Si como dice Thrift (1996), áreas enteras de la antropología, los estudios culturales, la sociología y la geografía se han saturado del vocabulario de la movilidad, los

estudios sobre Internet también deben empezar a hacerlo puesto que son muchos los usuarios que no permanecen fijos en un chat, un foro, un ciber mundo o un videojuego concreto sino que se mueven entre ellos, y con ellos sus culturas, grupos de amigos y comunidades. El concepto de “ciberetnografía multi-situada” que presento aquí pretende ser una forma de aplicar una nueva mirada etnográfica a una realidad cada vez más móvil y llena de redes, conexiones, interrelaciones y ramificaciones que son producidas por los mismos usuarios en sus desplazamientos por los múltiples lugares de la red. En este caso, la propia naturaleza del objeto de estudio hace que el espacio más discutido sean los ciber mundos, pero es posible encontrar multitud de casos diferentes en los que el interés recaiga en otros lugares de la red.

Antes de empezar a hablar de la etnografía practicada en Internet, conviene recordar muy brevemente los orígenes de la etnografía y su evolución metodológica a lo largo del tiempo, en especial en relación a su tratamiento y concepción del espacio, por la importancia que éste tiene a la hora de definir el trabajo de campo.

8.1. De la etnografía de urgencia a la etnografía multi-situada

En sus orígenes, la antropología se dedicaba al estudio de pequeñas sociedades exóticas y estaba marcada por la llamada “etnografía de urgencia”, aquella que establecía como prioridad la descripción de culturas que estaban a punto de desaparecer frente a la expansión de la civilización europea. Se manejaba entonces una noción de la cultura como algo local que existe dentro de los límites de un determinado espacio físico y que constituye un universo autónomo y coherente que el antropólogo puede estudiar. Mediante el trabajo de campo en lugares remotos y claramente delimitados, el investigador no especulaba ya a partir de los relatos de exploradores, viajeros, militares y misioneros -la llamada antropología de “sillón” o de “gabinete”-, sino que era él mismo el que viajaba allí y observaba la cultura con sus propios ojos, tratando de acceder al “punto de vista del nativo” mediante la recogida de datos etnográficos “sobre el terreno”.⁷⁶ El trabajo de campo se convirtió entonces en la mejor forma que tenían los antropólogos para recoger datos etnográficos fiables y formular descripciones lo más minuciosas y completas posibles de las

⁷⁶ “Todos sobre el terreno” es la consigna que Franz Boas repetía a sus discípulos a la hora de obtener datos etnográficos fiables, ya que implicaba una metodología más rigurosa que la que se imponían los exploradores y misioneros. Aunque autores como Morgan ya habían realizado estudios directos sobre el terreno, se reconoce a Boas y Malinowski como los fundadores de la técnica del trabajo de campo en antropología y los responsables de romper sistemáticamente con la antropología precientífica al partir ambos en solitario a investigar sobre el terreno, el primero con los indios de la costa Oeste de Estados Unidos y el segundo con los habitantes de las islas Trobriand, en Nueva Guinea.

realidades locales. La palabra “campo” designa tanto un objeto de investigación como un lugar en el que el etnógrafo se introduce (“acceso al campo”) para después retornar (“regresa del campo”). Este énfasis en el campo y en el lugar fue mantenido en investigaciones posteriores más cercanas a la sociología, aislando realidades socioculturales más amplias en “campos” como escuelas, calles, centros médicos, cárceles, laboratorios, supermercados, etc., donde el objeto de estudio seguía atado a una localización física muy específica que había sido delimitada espacialmente por el etnógrafo.

Aunque el etnógrafo nunca puede escapar de una cierta *espacialización* de la investigación, con la creciente movilidad de personas y cosas y la continua aceleración de la circulación de los mensajes, la antropología ha tenido que empezar a revisar la propia noción de cultura como unidad claramente delimitada en el espacio. En un sistema mundial cada vez más interdependiente, es difícil pensar las culturas como entes autónomos concebibles fuera del contexto global. Las culturas están relacionadas en modos complejos y son conscientes unas de otras. Es por eso que la antropología tiene que adaptarse a estas nuevas situaciones e ir rompiendo su tradicional dependencia de lugares bien delimitados, es decir, de la aldea como “unidad manipulable”, “modo de centralizar una práctica de investigación” y “sinécdoque” del conjunto cultural (Clifford, 2008: 34).

Aunque mucho trabajo etnográfico se sigue realizando en lugares muy concretos, han aparecido esfuerzos considerables por adaptarse metodológicamente al actual escenario de la movilidad, la conectividad y las interrelaciones. Marcus y Fischer (2000) hablaban ya en los años 80 de la necesidad de formas innovadoras de “etnografía plurilocal” que hicieran justicia a las fuerzas políticas, económicas y culturales transnacionales que atraviesan y constituyen los mundos locales y regionales. Para ello, el investigador de campo “debe tener movilidad y cubrir una red de lugares indicativos de un proceso, que constituye en realidad el objeto de estudio” (Marcus y Fisher, 2000: 148). Olwing y Hastrup (1997), por su parte, proponen entender el campo como un “campo de relaciones” y no tanto como “un lugar” fijo y estático. Así, aunque el etnógrafo siga partiendo de un lugar concreto, puede seguir los flujos y conexiones que se producen y adquieren significado en él, actuando mediante una nueva sensibilidad etnográfica que se define más por el seguimiento de esos flujos y conexiones que por la permanencia en un determinado lugar. Marcus (1995) propone el término “etnografía multi-situada” como un modo de trascender la vieja idea de situar el trabajo etnográfico en un espacio o zona geográfica delimitada y apostar en su lugar por “examinar la circulación de significados culturales, objetos e identidades en un espacio-tiempo difuso” (Marcus, 1995: 96). Este autor reemplaza la imagen tradicional de la *residencia* por la del *seguimiento* de personas y objetos por distintos lugares, y ello por rutas que a menudo no pueden prefigurarse y a las que el etnógrafo tendrá que hacer frente con una nueva sensibilidad etnográfica de carácter más móvil y fluido. En este sentido, y por

analogía al “espacio de flujos” de Castells, podemos hablar de una “etnografía de flujos” que se estructure alrededor de la conexión y no de la localización (Hine, 2004). Partiendo de una idea anterior de Strathern (1996) sobre la necesidad de cambiar el enfoque de los límites (estáticos, localizados) a las redes y conexiones, la propia Hine propone la idea de una “etnografía conectiva” que puede ser especialmente significativa en el estudio de Internet y la complejidad de conexiones que posibilita, tanto *online* como *offline*, ya que muchas veces las relaciones que desarrollamos en Internet tienen una traducción en el mundo físico, y viceversa.

Todo ello requiere que el etnógrafo esté abierto a la improvisación y a un acercamiento al objeto de estudio de una manera que podría caracterizarse de *oportunist*a, pues la estrategia del seguimiento requiere estar en el lugar adecuado en el momento adecuado y seguir el flujo tal como se desarrolla, y por rutas que a menudo no pueden prefigurarse. Es decir, requiere de ese “enfoque coreográfico” del que habla Janesick (2000), un enfoque que combina rigor y flexibilidad y en el que, al igual que el coreógrafo, el etnógrafo parte de un repertorio de movimientos y parámetros que pueden ser reconfigurados e improvisados según las necesidades del objeto de estudio en movimiento.

Todos estos ejemplos tienen en común el hecho de volcar su atención del “estar ahí” al “llegar ahí” (Clifford, 2008), mediante diseños de investigación y trabajos de campo que implican exploraciones en más de un lugar y que están enfocados fundamentalmente hacia el seguimiento de las conexiones y los flujos culturales, de una manera en cierto modo “coreográfica”. En este sentido, tales ejemplos forman parte de esa “etnografía de la etnografía” señalada por Van Mannen (1995), la cual implica una revisión de muchos de los rasgos que se habían dado por supuestos en etnografía, abriendo la metodología a examen y reconfiguración y permitiéndonos, por tanto, reformar y reformular nuestros proyectos de investigación a partir de las preocupaciones actuales, así como explorar aplicaciones creativas y estratégicas que permitan abrir las posibilidades metodológicas de la etnografía. Ya la denominemos multi-local, multi-situada, de flujos o conectiva -y otros adjetivos posibles como “etnografía red”, “etnografía móvil” o “etnografía heraclitea”⁷⁷, esta nueva sensibilidad etnográfica rompe con la noción tradicional de *espacialidad* para concentrarse en el *movimiento* de los procesos culturales, reconociendo que la organización de las relaciones y significados sociales no necesariamente tiene que basarse en el contexto local. Si es cierto que ni la cultura ni la comunidad son productos directos de un lugar físico concreto, la etnografía tampoco tiene por qué serlo y su objeto de investigación puede

⁷⁷ Entiendo por “etnografía heraclitea” un modo de proceder etnográfico que investiga los procesos culturales no como algo fijo y estático, sino como formas en movimiento en las que “todo fluye” (según la conocida sentencia de Heráclito) y cuyo dinamismo el etnógrafo está obligado a seguir.

convenientemente reformularse para centrarse en el estudio de los flujos y las conexiones en vez de en las localidades y los límites como principios organizadores (Hine, 2004). Sin embargo, como reconoce Hine, esto no significa que no debamos establecer límites al seguimiento de estos flujos y conexiones, ya que pueden ser potencialmente infinitos y el etnógrafo debe, por tanto, saber cuándo detenerse o hasta dónde llegar, auto-restringiendo lo que sería una red de extensión infinita. Tampoco significa que no sigan existiendo espacios delimitados ni que la idea de “estar ahí” pierda toda relevancia. De hecho, los espacios siguen existiendo, sólo que vamos desplazándonos de unos a otros, explorando varios lugares según los propios movimientos de las culturas y las comunidades. Esto hace que la implicación personal del etnógrafo no sea tanto la inmersión prolongada en un lugar concreto, sino su *capacidad para moverse* por un panorama heterogéneo que incluye exploraciones en más de un lugar, atendiendo a las posibles conexiones y ramificaciones que puedan surgir, y cuyos límites no son asunciones *a priori* (como en la idea tradicional de lugar) sino que se van explorando en el propio curso de la etnografía. Esta nueva sensibilidad etnográfica implica abandonar en gran medida las pretensiones holísticas, puesto que en la mayoría de los casos “es imposible dar cuenta de la interconectividad en su totalidad” (Hine, 2004: 75). Sin embargo, la propia idea de un estudio holístico, aunque se desarrolle en un espacio claramente delimitado, es una especie de ficción intelectual, puesto que toda descripción etnográfica es irremediabilmente parcial y selectiva (Hammersley y Atkinson, 1994).

Este tipo de mirada etnográfica es especialmente relevante para el estudio del mundo contemporáneo y, sobre todo, coherente con él, ya que si por algo se caracteriza la realidad actual es por la movilidad de personas, comunidades, culturas, objetos, narrativas, biografías, conflictos, etc., tanto en contextos físicos o presenciales como en los múltiples espacios digitales de Internet. La tarea del etnógrafo multi-situado es, pues, ofrecer un retrato coherente de este panorama tan heterogéneo explorando cómo se producen los vínculos, redes y conexiones entre personas, y cómo se van negociando y transformando a lo largo del tiempo y en los diferentes espacios por los que se manifiestan y desarrollan.

8.2. De la etnografía virtual a la ciberetnografía multi-situada

Como señalan Augé y Colleyn (2012), el período actual se caracteriza por la coexistencia de múltiples procedimientos y por la proliferación de investigadores, publicaciones y objetos de investigación, de modo que se torna prácticamente imposible para un sólo lector dominar toda la literatura antropológica. Esto es cierto no sólo para la antropología tradicional, sino también para aquella que se desarrolla en ese nuevo espacio antropológico que es Internet. A lo largo de los últimos años -y de manera aún más notable con la llegada de la web 2.0-, el

ser humano ha ido descubriendo una nueva posibilidad expresiva, relacional, creativa y participativa en Internet, convirtiendo esta tecnología en un nuevo espacio antropológico habitado por miles de personas, culturas y comunidades que son las que la dotan de sentido y significado, que será diferente en cada contexto particular. A medida que los investigadores sociales fueron interpretando Internet como cultura, entraron en ella para estudiar las múltiples formaciones socioculturales que allí tenían lugar, generando una dinámica que ha dado lugar a una sobrepoblación de “investigadores que se lanzan sobre paisajes virtuales, escudriñando a nativos virtuales, y tomando notas virtuales de campo” (Stone, 1995: 243; Hine, 2004: 29). Fue entonces cuando empezó a hablarse de cómo Internet facilitaba toda una serie de “nuevos campos para la etnografía” (Escobar, 1996), y actualmente encontramos numerosos trabajos etnográficos sobre espacios de la red tan distintos como páginas web, grupos de discusión, chats, MUDs, blogs, redes sociales, cibermundos, videojuegos *on line*, etc.

Hablar de etnografía en Internet conlleva los mismos problemas que otros fenómenos que han tenido que ser reinterpretados con la llegada de la era digital, algunos de los cuales ya hemos estudiado en la parte I de esta tesis. Se utilizan indistintamente adjetivos como “virtual”, “digital”, “online” o prefijos como “net”, “ciber”, los cuales intentan señalar la novedad que supone el realizar una etnografía con las nuevas herramientas digitales y a partir de las interacciones con los distintos grupos y personas que se reúnen en diferentes espacios de la red.⁷⁸ Como siempre, el investigador debe elegir entre estos términos o proponer uno nuevo, fundamentado su decisión con rigor científico y justificando y explicitando por qué elige un término y no otro. Es decir, debe posicionarse terminológicamente, aún reconociendo que toda elección de este tipo conlleva una determinada carga de ventajas e inconvenientes.

El término más asentado dentro de la literatura académica es el de “etnografía virtual”, puesto que los primeros estudios en aplicar la metodología etnográfica a Internet se presentaron bajo este título (Mason, 1996; Hine, 1998, 2000). De acuerdo con la definición pionera de Mason (1999), hablamos de etnografía virtual cuando el objetivo no es sólo estudiar los usos de Internet, sino también las prácticas sociales en línea y de qué manera estas prácticas son significativas para la gente. Se trata, pues, de “una particular aproximación etnográfica que no es igual a la de la vida ‘real’ pero se le parece mucho” (Hine, 2004: 20), y en este sentido, puede hablarse de la etnografía virtual como una

⁷⁸ Estalella y Ardévol (2010) utilizan el concepto de “etnografías de Internet”, en plural, para designar toda esta serie de enfoques etnográficos diversos (etnografía virtual, etnografía digital, etnografía *online*, ciberetnografía, etc.) que tienen en común el compartir un mismo objeto de estudio (Internet, o algunos de sus fenómenos) y una parecida orientación etnográfica, a pesar de las diferencias que pueda haber entre ellos.

“remediación” (Bolter y Grusin, 1999) de la etnografía presencial, puesto que Internet y otras tecnologías digitales están complementando a los métodos tradicionales de obtención y recopilación de datos, de forma que “los nuevos medios remedian los viejos métodos” (Jensen, 2011).

Sin embargo, el adjetivo “virtual” ha sido criticado por sus connotaciones tradicionales de falso, irreal, no serio, etc., y por establecer una inevitable polaridad con respecto a lo “real”. Según Campbell (2004: 52), “calificar el término *etnografía* con el término *virtual* es sugerir que la investigación online sigue siendo menos real (y en última instancia, menos importante) que la investigación realizada offline”. Es por eso que algunos autores prefieren términos más neutros semánticamente pero que siguen manteniendo la especificidad de estar *mediados* por tecnologías digitales,⁷⁹ tales como etnografía digital, etnografía *online* o ciberetnografía. Siguiendo las razones aportadas en el capítulo 1, emplearé el término “ciberetnografía” para referirme al proceso de investigación etnográfica llevado a cabo en Internet, una elección que compartimos con autores como Pearce (2009). El prefijo “ciber” es de nuevo acertado en este caso puesto que implica cierta idea de control y gobierno que es inherente a toda investigación etnográfica (el etnógrafo siempre “controla” sus datos y “dirige” la investigación), y que también se manifiesta en la utilización de programas y servidores gestionados por administradores y demás agentes informáticos -“los señores del aire” de los que habla Echeverría (1999)- quienes ejercen un control total sobre ellos y permiten una mayor o menor libertad de movimientos a los ciberetnógrafos. El asunto de cómo el propio *software* en el que hacemos investigación y cómo este está administrado por sus dueños es un aspecto a menudo olvidado en este tipo de investigaciones ciberales, pero hay en él toda una serie de implicaciones importantes sobre qué nos está permitido hacer y qué no que deberían tenerse muy en cuenta, pues todo ello se relaciona estrechamente con el tipo de datos que obtenemos y cómo los obtenemos, así como con todo aquello que no podemos hacer porque el propio *software* y los administradores nos lo impiden.

La mayoría de las ciberetnografías se han centrado en el estudio de espacios delimitados dentro de Internet, por ejemplo, comunidades o grupos de usuarios dentro de canales de chats, listas de discusión, grupos de noticias, foros, MUDs, etc. Esta tendencia a delimitar espacialmente el objeto de estudio también ha sido seguida en las etnografías

⁷⁹ Beaulieu (2004) ha propuesto la noción de etnografía “mediada” para destacar aquellos procesos de mediación tecnológica que encontramos actualmente en el trabajo de campo, especialmente en Internet. Sin embargo, el hecho de que la etnografía esté mediada por tecnologías no es específico de nuestra era sino que puede rastrearse desde los orígenes de la propia metodología, siendo por ejemplo el cuaderno de campo un claro agente tecnológico que “media” entre el etnógrafo y su objeto de estudio.

sobre cibermundos, la mayoría de las cuales se han centrado fundamentalmente en el estudio de uno sólo: *Everquest* (Castronova, 2005; Taylor, 2006), *Second Life* (Boellstorff, 2008), *World of Warcraft* (Nardi, 2010), etc. Curiosamente, Boellstorff (2008) ha comparado esta tendencia a estudiar un único cibermundo con los orígenes de la antropología, cuando la mayoría de los estudios se desarrollaban en un único lugar, normalmente una isla o poblado considerado arcaico y exótico. Roger Bastide (1968) hablaba en este sentido de “la superstición de lo primitivo” o “el mito de lo primitivo” vinculado a la actividad de los primeros antropólogos, algo que retrasó considerablemente los estudios sobre el cruce de culturas, pues tal enfoque entendía las culturas como entidades “aisladas” y “localizadas” cuyo contacto con otras formas culturales alteraba su “pureza” original. Puede verse un paralelismo entre aquellos primeros días de la antropología y el actual acercamiento a los cibermundos (y a otros ciberlugares dentro de Internet), cuyas investigaciones se han basado principalmente en estudiar un cibermundo concreto, de un único género, una única cultura dentro de ellos, etc., obviando los casos de cruce cultural y de migraciones de unos cibermundos a otros, los cuales pueden rastrearse desde los orígenes de los mismos. Además, la mayoría de investigadores sociales que se han acercado a los cibermundos se han centrado principalmente en los más famosos del momento, como fue en su día *EverQuest* y lo son ahora *World of Warcraft* y *Second Life*, lo cual tiene como consecuencia el conocer este medio sólo a través de los datos relacionados con estos cibermundos, dejando a un lado las opiniones y experiencias de aquellos usuarios implicados en otros que quizás sean menos populares pero no por ello menos significativos.

Por lo tanto, este tipo de investigaciones que reproducen el paradigma antropológico de un único investigador centrándose en un sólo lugar durante un cierto período de tiempo, aunque perfectamente válidas, no consiguen retratar la complejidad de las relaciones que tienen lugar actualmente en Internet, con personas, grupos y comunidades que no se reúnen solamente en un único ciberlugar, sino que se mueven entre diferentes espacios de la red y van dejando huellas de su actividad intergrupal dentro de la misma, e incluso fuera de ella. Ha sido Pearce (2009) quien ha propuesto la noción de “ciberetnografía multi-situada” al aplicar el concepto de Marcus no sólo al estudio de varios cibermundos (en su caso *Uru*, *There* y *Second Life*), sino también a aquellos otros espacios a los que los participantes recurren para relacionarse, tales como páginas web, foros, blogs o redes sociales. La ciberetnografía multi-situada implica, pues, que el etnógrafo realice inmersiones en más de un lugar dentro de Internet, siguiendo las actividades y movimientos de la comunidad estudiada, que en casos como el de Pearce puede incluir incluso el encuentro en un contexto presencial.

Este último aspecto nos lleva a matizar que tanto la ciberetnografía como la ciberetnografía multi-situada no implican necesariamente que la investigación se realice

exclusivamente dentro de Internet. Cada vez son más las personas y comunidades para las que Internet forma una parte fundamental de su vida cotidiana, de modo que es posible encontrar interesantes conexiones entre los lugares físicos y los lugares digitales. Muchas relaciones nacidas en Internet tiene su traducción en el mundo físico cuando los participantes deciden dar este paso. Así mismo, muchas comunidades nacidas en contextos presenciales continúan sus relaciones y amistades en Internet por medio de páginas web, blogs, redes sociales, videojuegos *online*, etc.

La cuestión de si debemos seguir la vida de las personas fuera de Internet ha preocupado a los investigadores desde las primeras ciberetnografías. Por un lado, la decisión de llevar la investigación al contexto presencial puede actuar como un claro ejercicio de *triangulación* que permite al etnógrafo verificar lo que sus informantes han dicho en la red. Sin embargo, esta práctica corre el peligro de colocar al etnógrafo en una “posición asimétrica” con respecto a sus informantes en los casos en que éstos no se han conocido personalmente ni tienen la intención de hacerlo (Hine, 2004). Si la comunidad investigada mantiene reuniones presenciales de forma periódica, o si decide reunirse en algún momento en el mundo físico, el etnógrafo puede aprovechar esta situación⁸⁰ para obtener nuevos datos o verificar aquellos que ya posee, como por ejemplo hicieron Taylor (2006) y Pearce (2009) en sus investigaciones sobre *EverQuest* y la ciberdiáspora *Uru*, respectivamente. La primera aprovechó una convención presencial de jugadores de *EverQuest* para acercarse a la misma y entrar en contacto con algunos de los sujetos que estaba investigando en este ciber mundo. La segunda aprovechó otro encuentro presencial del grupo que estaba investigando para conocerlos personalmente y hacer conexiones entre los contextos *online* y *offline*. Sin embargo, esto cambia si la comunidad estudiada no se ha reunido nunca ni tiene pensado hacerlo, y el hecho de que el etnógrafo los invite a una reunión cara a cara lo coloca en una posición asimétrica, al tiempo que supone una amenaza para

la autenticidad de *la experiencia del mundo virtual en los términos en que lo viven nuestros informantes*. En vez de presuponer que la comunicación presencial es intrínsecamente mejor para una etnografía, podríamos añadir un poco de sano escepticismo y optar por la *presencialidad*, cautelosa y sensiblemente, según los usos que nuestros mismos informantes le atribuyan (Hine, 2004: 64; cursivas en el original).

⁸⁰ Puede verse aquí reflejado el carácter *oportunist*a de la etnografía multi-situada que señalábamos más arriba, la cual implica seguir los flujos de actividad (en este caso un posible encuentro presencial) tal y como se dan y aprovechar esa situación para explorar un sitio o espacio más. De ahí también la pertinencia de la metáfora “coreográfica” (Janesick, 2000), pues improvisamos un nuevo paso o movimiento etnográfico según las circunstancias.

En efecto, el hecho de provocar este encuentro presencial cuando la propia comunidad no ha querido realizarlo supone actuar asimétricamente con respecto a ellos, pues el etnógrafo estaría empleando más medios para comunicarse y comprender a sus participantes que los empleados por ellos mismos, en este caso una reunión cara a cara que ellos no emplean entre sí. Así mismo, este tipo de proceder etnográfico presupone cierta idea de *inautenticidad* por parte del investigador con respecto a la información obtenida en línea, pues uno de sus objetivos con prácticas como ésta es verificar lo que los sujetos dicen en la red en un contexto de interacción cara-a-cara.

Esto tiene que ver con el complejo problema de la autenticidad en Internet, el cual está estrechamente ligado al tradicional problema de lo “virtual” como algo opuesto a lo “real” y menos auténtico que él. El hecho de que el etnógrafo solicite encontrarse físicamente con sus informantes para verificar ciertos aspectos de su investigación, dificulta la visión de Internet como contexto cultural legítimo y como espacio donde se construyen identidades, comunidades y relaciones que son experimentadas como verdaderas y reales por sus usuarios. Poco importa, en este sentido, conocer la identidad “real” de nuestros informantes -una identidad, por otro lado, siempre construida dramáticamente y a base de múltiples máscaras (Goffman, 1993), de modo que nunca sabemos verdaderamente cuál es la “real”-, sino observar cómo estas identidades en línea son reales y tienen efectos reales para uno mismo y para los demás. Dado que *todas las formas de interacción son etnográficamente válidas*, y no sólo aquellas que implican una relación cara-a-cara (Hine, 2004), nuestra tarea como ciberetnógrafos es atender al significado que estas interacciones tienen entre nuestros informantes y no forzar situaciones que cuestionen sus usos y sentidos, como el reclamar un encuentro cara-a-cara si la propia comunidad nunca lo ha realizado ni tiene intención de hacerlo. Esto supone ignorar que muchas personas que mantienen relaciones en el ciberespacio no se conocen en el mundo físico. En tales casos, el ciberetnógrafo debe hacer todo lo posible por experimentar Internet tal como lo hacen sus participantes, como un usuario más, sin necesidad de investigar si las identidades en red corresponden a las personas “en el mundo real”. Internet también es *un* mundo real, también es *el* mundo real, puesto que adquiere sentido y significado gracias a acciones humanas investidas de realidad, veracidad y autenticidad por sus propios participantes. Investigar estos ciberlugares en sus propios términos, como un usuario más, implica ser simétricos con nuestros informantes.

Por último, como sostienen autores como Livingstone (2007), aunque la relación entre lo sucedido en línea y lo que ocurre fuera de ella ha sido parcialmente abordada por la investigación académica, sigue siendo un reto analizar de manera sistemática el valor

simbólico de lo que acontece en línea. Según este autor, la investigación sobre Internet debería mantener el énfasis en el contexto en que se producen los intercambios de comunicación mediada por ordenador, pero profundizar en el análisis de los procesos simbólicos que se desarrollan propiamente en línea para atender así a su “riqueza semiótica”. Así mismo, los estudios sobre Internet también han olvidado dimensiones cruciales como las imágenes o el sonido, pues la dimensión textual -o mejor dicho, escritural, verbal- ha eclipsado otras dimensiones de análisis, limitando de manera significativa el conocimiento producido acerca de Internet (Nakamura, 2006; Sterne, 2006; Siles, 2008). En este sentido, uno de los retos de la investigación actual sobre Internet es la necesidad de una mayor apertura teórica, metodológica y epistemológica, y espacios plurisemióticos como los cibermundos pueden jugar un papel significativo a la hora de pensar y practicar esta apertura, como ha sido mi caso a la hora de experimentar con una metodología como la de la “ciberetnografía multi-situada” y pensar en conceptos como el de “ciberdiáspora”.

8.3. Los cibermundos como nuevo objeto de investigación etnográfica

Los cibermundos son sólo unos de los muchos espacios donde el ciberetnógrafo puede actualmente realizar trabajo de campo en Internet. En los últimos años, las etnografías sobre cibermundos han emergido como uno de estos nuevos objetos de investigación, en especial en Estados Unidos, donde tales espacios se han convertido en una parte fundamental de la vida cotidiana de muchas personas. Ha sido en este país donde han surgido las investigaciones etnográficas más significativas hasta el momento, con investigadores que han aplicado los métodos tradicionales de la antropología (observación participante, entrevistas, etc.) para estudiar la realidad sociocultural de los grupos y personas que se reúnen en estos espacios. Existen investigaciones etnográficas que datan de los primeros cibermundos gráficos, como por ejemplo el estudio de Michael Rosenberg sobre *WolfMOO* en el año 1992 y el de John Masterson sobre *Ancient Anguish* en 1994. Además, desde los primeros años de los cibermundos han existido diseñadores, gerentes y otros escritores no académicos que han aportado una visión crítica de los cibermundos que habían desarrollado o que gestionaban, destacando importantes aspectos de la vida social en estos espacios, como es el caso del diseñador Pavel Curtis sobre *LambdaMOO* o de Morningstar y Farmer sobre *Habitat*. Así mismo, periodistas como Julian Dibbell también llevaron a cabo investigaciones exhaustivas sobre la realidad sociocultural de los cibermundos, en su caso *LambdaMOO*, inaugurando una actividad -la de periodista de cibermundos- que ha tenido una interesante continuación en los trabajos de Ludlow y Wallace (2007) y Au (2008) en *The Sims Online* y *Second Life* respectivamente. De alguna

manera, estos autores actuarían como aquellos exploradores, viajeros, y misioneros que aportaban datos sobre las culturas remotas y exóticas antes que los propios antropólogos decidieran personarse ellos mismos en estos lugares

Estas investigaciones sentaron de algún modo las bases para una posterior ola de investigaciones etnográficas en cibermundos, tales como *Star War Galaxies* (Ducheneaut, Moore y Nickell, 2004), *The Palace* (Guimaraes, 2005), *Everquest* (Castronova, 2005; Taylor, 2006), *World of Warcraft* (Nardi y Harris, 2005; Nardi, 2010), *Second Life* (Boellstorff, 2008), *There* (Pearce, 2009), etc. El presente trabajo se inscribe dentro de esta tendencia a investigar los cibermundos tridimensionales actuales desde un punto de vista y una metodología decididamente antropológica, un enfoque no muy común dentro de las actuales investigaciones sobre cibermundos en lengua castellana. Espero que esta investigación pueda servir para potenciar este tipo de investigaciones etnográficas en España y el resto de países iberoamericanos, y para generar un espacio de debate y reflexión académica sobre estos nuevos espacios de cultura humana generadores de nuevas formas de identidad, comunidad, e incluso diáspora.

8.4. Cómo me encontré con una ciberdiáspora. Cuestiones de método

Centrándome ya en mi propia investigación, presento a continuación algunas cuestiones relacionadas con la elección de mi objeto de estudio; el diseño, aplicación y adaptación del método etnográfico según la *situación* de campo con la que me encontré; y el papel del etnógrafo en el estudio de esos nuevos espacios sociales que son los cibermundos.

Los estudios y manuales de etnografía insisten en señalar su falta de recetas y su ausencia de consejos, su carácter de empresa, de aventura, de algo que se va aprendiendo sobre la marcha una vez nos introducimos en el campo. Aunque existe una secuencia del proceso de investigación que empezaría con la preparación de un plan de trabajo y terminaría con la elaboración y escritura de un informe, se trata de una metodología flexible que vamos adaptando según las circunstancias y que no puede ser programada, pues su práctica se constituye en gran medida por lo inesperado. Más que una técnica o un conjunto de técnicas, la etnografía se basa en *situaciones* metodológicas que requieren el ejercicio de un juicio en el contexto. Es decir, no se trata tanto de seguir unas reglas metodológicas fijas, sino de ir improvisándolas y adaptándolas según las circunstancias, generando un *proceso reflexivo* en el investigador que aparece y reaparece en todas las etapas del desarrollo del proyecto. La etnografía es un proceso continuo, una serie “de acciones, de comportamientos y de acontecimientos, no todos controlados por el investigador” (Velasco y Díaz de Rada, 2009: 18). Por eso, uno de los mejores consejos que se le puede dar a un

etnógrafo es un simple “ve y hazlo”, pues no se aprende etnografía más que haciéndola, y es en el contacto directo con la cultura y los sujetos que la integran cuando el etnógrafo se enfrentará realmente a los problemas metodológicos que toda etnografía plantea y cuando decidirá aplicar unas técnicas y no otras. La etnografía es, pues, amoldable a las condiciones en las que se practica,

y puede que de allí venga la típica renuencia de los etnógrafos a dar consejos a quienes inician un trabajo de campo. No hay una estructura de reglas que seguir para llevar a cabo una etnografía perfecta: ni siquiera definir los componentes fundamentales de la aproximación etnográfica sirve de mucha ayuda (Hine, 2004: 82).

Sin embargo, como señalan Hammersley y Atkinson (2006: 40), reconocer que el curso de una etnografía no puede estar predeterminado de antemano “ni elimina la necesidad de una preparación previa del trabajo de campo ni significa que el comportamiento del investigador en el campo haya de ser caótico”. Siempre hay, por tanto, una preparación previa, un trabajo previo, y un cierto diseño de la investigación. Pero todo ello puede cambiar cuando entramos al campo, y de hecho lo hace con demasiada frecuencia, pues es en el campo donde el investigador se enfrenta con los datos y con las evidencias, que pueden ser diferentes a las ideas o hipótesis que se había planteado previamente. El investigador debe estar capacitado para hacer frente a estos datos de campo y a desarrollar teorías a partir de los mismos. Por eso es positivo entrar en el campo con una actitud abierta, sin hipótesis o preconceptos muy específicos:

1) Nunca estoy seguro de lo que es significativo como para formular hipótesis hasta que he llegado a alguna intimidad con la situación; pienso que una hipótesis es una conjetura bien fundada; 2) una vez formulada, toda hipótesis se convierte en obligatoria hasta cierto punto; 3) existe el peligro de que la hipótesis sea estimada por sí misma y actúe como un símbolo abusivo de la ciencia (Dalton, citado en Taylor y Bogdan, 2002: 32).

Aunque siempre tenemos una cierta imagen previa de la gente que queremos estudiar, ésta puede ser ingenua, engañosa y falsa hasta que no nos introducimos en el campo e interactuamos con ellos. De ahí que aunque *“los observadores participantes tienen una metodología y tal vez algunos intereses investigativos generales, los rasgos específicos de su enfoque evolucionan a medida que operan”* (Taylor y Bogdan, Ibid.; cursivas en el original). Pero, por supuesto, como matizan estos autores, cuando se trata de propuestas por escrito destinadas a obtener fondos para la investigación, el investigador debe especificar el diseño de la investigación. Entonces las propuestas contienen un planteamiento del problema, una

revisión bibliográfica sobre la materia y una descripción de los métodos cualitativos a emplear.

Tal fue el caso de esta investigación, pues una primera presentación de la misma se hizo con el objetivo de obtener fondos de investigación, en concreto los de una beca predoctoral que me permitiera acometer tal investigación en el marco de un programa de doctorado. Entonces, mi objetivo principal era observar las cuestiones de identidad y comunidad en un ciber mundo en concreto, *Second Life*, centrándome para ello en alguna comunidad de usuarios dentro de este ciber mundo pero sin saber aún exactamente qué comunidad investigar ni quiénes iban a ser los sujetos que estudiaría. Es decir, sabía que mi estudio se centraría en algunos usuarios de *Second Life*, pero el carácter y número de usuarios era aún indefinido y esperaba que mis primeras incursiones etnográficas en este ciber mundo me llevaran a la elección de una comunidad o grupo de usuarios concreto. Se trataba básicamente de plantear *interrogantes sustanciales*, es decir, relacionados con problemas específicos en un tipo de escenario particular, en este caso el ciber mundo *Second Life*; pero también *interrogantes teóricos*, pues me interesaba estudiar problemas como la identidad y la comunidad en estos nuevos espacios digitales y sus posibles repercusiones generales para un entendimiento mayor de estos conceptos en el ámbito de Internet y de la sociedad actual. Ambas categorías están estrechamente interrelacionadas, pues un buen estudio cualitativo “combina una comprensión en profundidad del escenario particular estudiado con intelecciones teóricas generales que trascienden ese tipo particular de escenario” (Taylor y Bogdan, *Ibid.*: 33).

Sin embargo, una vez en el campo puede que el investigador descubra que su área de interés no se ajusta a su escenario, o que un hecho o una serie de hechos le causen sorpresa y sugieran líneas adicionales de indagación. De hecho, pueden suceder múltiples cosas, desde abandonar el escenario hasta cambiarlo o incluso multiplicarlo. Por eso es necesario no aferrarse demasiado a un interés teórico particular sino explorar los fenómenos tal y como emergen durante la investigación. Realmente, hasta que uno no entra en el campo y se compromete realmente en el estudio, no puede saber qué escenarios y líneas de indagación serán importantes, y en este proceso los problemas originales pueden ser transformados o abandonados completamente a favor de otros.

En mi caso, todo aquello que había definido y escrito en el diseño de investigación se vio alterado por el conocimiento de un hecho que me llamó poderosamente la atención y que hizo que replanteara mi investigación. Este hecho fue el entrar en contacto con usuarios procedentes de un ciber mundo que acababa de cerrar sus puertas, *There.com* -o *There*, simplemente-, y que se estaban re-estableciendo en *Second Life*. Este hecho me llevó a interesarme por la experiencia de estos usuarios y a querer indagar más sobre ello.

Sorprendentemente, me encontré con que los usuarios de *There* se estaban desplazando no sólo a *Second Life* sino también a otros cibermundos, algunos de ellos incluso desconocidos para mí por aquel entonces. Supe de esta situación por unos usuarios con los que entablé contacto en *Second Life*, quienes me explicaron lo que había ocurrido con *There* y cómo los usuarios, al enterarse de la noticia de su cierre, empezaron a reunirse en otros espacios de Internet y a organizar exploraciones a otros cibermundos para encontrar el que más se pareciera a *There*. Empecé entonces a divagar acerca de todo aquello como una posible situación de diáspora en Internet, y eso me llevó a buscar literatura sobre el tema. Fue entonces cuando conocí el trabajo de Celia Pearce, quien documentaba un caso similar en el que el cierre de *Uru*, otro ciber mundo, había provocado el desplazamiento de muchos de sus usuarios a otros ciber mundos en busca de un nuevo hogar. Empecé a leer el trabajo de Pearce -lectura que más tarde se tradujo en una estancia de investigación con esta profesora- y a compararlo con la situación que estaban experimentando los usuarios de *There*, con algunos de los cuales fui entablando relaciones más personales. Poco a poco, me fui sintiendo involucrado en el desarrollo de este acontecimiento y fue así como la idea de una diáspora en Internet, o *ciberdiáspora*, como preferí denominarlo, ya no me pareció tan descabellada. Así, a los conceptos iniciales de identidad y comunidad añadí el de la diáspora, pues era eso lo que estaba observando: una ciberdiáspora en la que estaban implicadas cuestiones de identidad y comunidad en Internet. El descubrimiento de este fenómeno me sorprendió, y gracias a él pude generar nuevos conocimientos no previstos en la investigación original. Como señala Paul Willis en este sentido:

El punto de compromiso con el trabajo de campo, lo que te impulsa a enfrentar las dificultades, dilemas y peligros en el campo, es darte a ti mismo la posibilidad de sorprenderte, de tener experiencias que generan nuevos conocimientos no totalmente prefigurados en tus posiciones iniciales (Willis, 2005: 113).

Así, mis *interrogantes teóricos* iniciales se transformaron debido al conocimiento de este hecho, el cual me hizo incorporar la idea de diáspora consecuentemente con el proceso que estaba observando. Pero también se modificaron los *interrogantes sustanciales*, pues el escenario no sólo dejó de ser únicamente un ciber mundo para pasar a ser varios, sino que también incorporaba otras plataformas de Internet como *Facebook*, *YouTube*, y diversos chats y foros. En efecto, el desplazamiento de los usuarios de *There* tras el cierre del mismo implicó que muchos de ellos se reunieran no sólo en ciber mundos sino en otras plataformas de la red, abriéndose muchas veces cuentas específicas para ello. La red social *Facebook* tuvo una importancia fundamental en todo ello pues fue esta plataforma donde la mayoría de usuarios se reunieron tras el cierre de *There* para seguir en contacto una vez destruidas sus cuentas en aquel ciber mundo y pensar colectivamente qué otros ciber mundos explorar.

Junto a *Facebook*, otros lugares que los miembros de *There* utilizaban intensamente fueron *Thumdar*, una plataforma creada años atrás por un ex miembro de *There* y que es actualmente una red social para los usuarios de cualquier ciber mundo, y el portal de vídeos de *YouTube*, donde los miembros subían secuencias de fotografías y vídeos de su pasado en *There*.

El conocimiento de toda esta actividad hizo que me sintiera desbordado y experimentara esa sensación de maremágnum común a todas las primeras aproximaciones al campo, pues era imposible seguir la velocidad de las interacciones que estaban teniendo lugar y desplazarme a los múltiples lugares a los que estos sujetos migraban. Normalmente, los etnógrafos estudian sólo uno o un pequeño número de lugares, y esta fue mi idea en un primer momento, al centrarme únicamente en *Second Life*. Pero el conocer este acontecimiento y la posibilidad de observar cómo se desarrollaba un proceso de diáspora en Internet de primera mano me llevó a querer profundizar en este fenómeno aún con la dificultad que entrañaba, pues advertí en él una estupenda posibilidad de investigación:

La cuestión fundamental es que uno nunca se debe entregar completamente al momento o al lugar. En principio, uno debería estar constantemente alerta y permanecer atento a las posibilidades de investigación que se abren en todas y cada una de las situaciones sociales (Hammersley y Atkinson, 2006: 133).

Todo ello implicaba un replanteamiento no sólo del objeto de estudio sino de la metodología a utilizar, pues sentía que los métodos y técnicas basadas en el estudio de un único lugar no me servían para hacer frente a la complejidad que estaba observando.⁸¹ Tal replanteamiento requería un ejercicio de *innovación metodológica*, un extender, adaptar y experimentar con la metodología para poder dar con una descripción acertada de la heterogénea naturaleza de aquello que estaba observando. Necesitaba *educarme* sobre nuevos modos de estudiar el mundo social, no *entrenarme* en unos ya existentes. Educar y no entrenar porque, como recuerda Deutscher (1973), uno se *entrena* en algo que ya existe, pero se *educa* en aprender a crear de un modo nuevo. Necesitaba, en definitiva, recurrir a esa imaginación y artesanía intelectual que pedía C. Wright Mills al final de su *Imaginación sociológica*:

⁸¹ Tal replanteamiento es, en general, algo común en la mayoría de las investigaciones etnográficas, una constante incluso: "Muy a menudo, los etnógrafos incumplen sus propósitos metodológicos. No es sólo que se desvíen de los planes predefinidos en sus proyectos de investigación. En realidad, se trata casi de una constante motivada por las exigencias de adaptación al campo que conlleva cualquier etnografía" (Velasco y Díaz de Rada, 2009: 156).

Sed buenos artesanos. Huid de todo procedimiento rígido. Sobre todo, desarrollad y usad la imaginación sociológica. Evitad el fetichismo del método y la técnica. Impulsad la rehabilitación del artesano intelectual sin pretensiones y esforzaos en llegar a serlo vosotros mismos. Que cada individuo sea su propio metodólogo; que cada individuo sea su propio teórico [...] Sed inteligencias que afrontan por sí mismas los problemas del hombre y de la sociedad (Mills, 1974: 233-234).

Si todo trabajo etnográfico tiene algo de experimento y es flexible por definición, en mi caso sentí este carácter experimental y esta flexibilidad de una manera mucho mayor, sobre todo durante las primeras fases del trabajo de campo, cuando tuve que “saltar” de un espacio a otro de la red para seguir lo que estaba ocurriendo a partir de un enfoque en gran medida “coreográfico” (Janesick, 2000), esto es, construido en base a “improvisaciones” metodológicas que me permitieran realizar el seguimiento de ese heterogéneo flujo de actividad *online* tal y como se estaba desarrollando. Para ello, tuve que abrirme cuentas específicas vinculadas a mi avatar principal de *Second Life* -el primero que me había hecho- en aquellos espacios de la red por los que se desplazaban los miembros de la ciberdiáspora. Esto implicaba también una cierta estrategia etnográfica, pues decidí proceder de forma *simétrica* a mis informantes y mantener el mismo nombre de avatar y un aspecto similar a mi avatar de *Second Life* original a fin de conseguir una identidad reconocible en todos estos espacios, tal y como habían hecho los propios miembros de *There*. En efecto, la mayoría de ellos abrieron cuentas en *Facebook* con su nombre de avatar en *There* y una fotografía de este avatar. También acompañaban muchas veces el nombre de avatar con la palabra “There”, “Therian” o “Thereian” tras él, por ejemplo: Markus_There o Punk Thereian. Así mismo, cuando se desplazaban a otros cibermundos adoptaban este nombre y diseñaban su avatar con un aspecto similar al que tenían en *There*, el cual actuaba siempre como representación digital principal. En mi caso, y dado que no tenía un avatar en *There*, mi avatar de referencia era el de *Second Life*, pues fue el primero que diseñé y el que me sirvió como identidad principal durante todo el proceso de investigación.

El hecho de que no hubiera participado en *There* también me generaba un problema, pues mis impresiones sobre este ciber mundo serían siempre vicarias, indirectas.⁸² El papel

⁸² En su análisis de la ciberdiáspora *Uru*, Pearce (2009) cuenta cómo también conoció a sus informantes una vez que *Uru* había cerrado y que, por tanto, no pudo acceder a este ciber mundo hasta la reapertura del mismo meses después de su investigación. La experiencia que tuvo del mismo durante la fase de investigación fue también indirecta, construida en base a los comentarios de sus informantes y el empleo de otros recursos como el visionado de videos y de fotografías.

de los informantes fue clave en este sentido. Como señalan Taylor y Bogdan (2002: 62), “los informantes claves pueden narrar la historia del escenario y completar los conocimientos sobre lo que ocurre cuando él no se encuentra presente”. De alguna forma, el informante es siempre un “observador del observador” (Zelditch, 1962), pues observa por él y le proporcionan una comprensión profunda de aquellos hechos que él no ha podido observar ni en los que ha podido participar directamente. Así, fue gracias a algunos de mis informantes que pude conocer no sólo el pasado de *There* y las características que hacían tan especial a este ciber mundo, sino también los acontecimientos que estaban teniendo lugar en algunos lugares de la red en los que no estaba presente, por encontrarme precisamente en otros. En cualquier caso, los miembros de *There* llenaron la red de archivos y documentos sobre este ciber mundo: fotografías, vídeos, artículos, etc., que podían encontrarse en sitios como *Facebook*, *YouTube*, *Thumdar*, chats, foros, e incluso en otros ciber mundos. Este tipo de documentos, que los usuarios empleaban como una forma de documentar, archivar y compartir su experiencia, funcionaba como material *textual* mediante el cual era posible comprender aquella cultura desaparecida pero que estaba siendo revivida por otros medios. Recurrí a este tipo de documentos ya publicados en la red como material empírico para mi investigación, llevando a cabo ese tipo de “ciberarqueología” aconsejada por autores como Jones (1997). A ello sumé aquellos datos producidos aplicando técnicas etnográficas como la observación participante y la entrevista, que realicé exclusivamente dentro de Internet. Mi uso de esta tecnología fue, por tanto, doble: 1) como objeto de estudio, y 2) como método o instrumento de investigación. Es decir, tanto los temas estudiados como las técnicas empleadas se han desarrollado enteramente haciendo uso de esta tecnología digital: he investigado Internet empleando los propios recursos técnicos que ésta proporciona. En el caso de los ciber mundos, por ejemplo, utilicé la figura del avatar como agente etnográfico capaz de observar y participar en el interior de estos espacios tridimensionales, tal y como han hecho otros autores (Taylor, 2006; Boellstorff, 2007; Pearce, 2009; Nardi, 2010). Así mismo, recurrí a los espacios de chat y a los medios de comunicación propios de estos ciberlugares para mantener conversaciones y entrevistas con mis informantes, y obtuve fotografías y vídeos utilizando las herramientas disponibles a tal efecto en el *software* de cada ciber mundo. En el caso de *Facebook*, abrí un perfil científico vinculado a mi avatar de *Second Life* para publicar algunas impresiones sobre mi trabajo, establecer relaciones con algunos de mis informantes, y crear incluso un grupo de discusión llamado “*Virtual Worlds Under Discussion*”, que utilicé principalmente para discutir algunos puntos relacionados con aspectos teóricos de los ciber mundos con todo aquel que quisiera participar.

Considero el descubrimiento de *Facebook* como herramienta de investigación uno de los principales hallazgos de este trabajo, y uno que, hasta donde yo sé, no ha sido empleado previamente en las etnografías sobre ciber mundos. El hecho de utilizar *Facebook* como

herramienta de investigación fue en gran medida fruto del azar y de mi decisión de actuar simétricamente con respecto a mis informantes, es decir, empleando sus mismos recursos, dispositivos y medios de comunicación. Como ya he dicho, cuando *There* cerró, la mayoría de sus usuarios abrieron una cuenta específica de *Facebook* vinculada a su avatar en *There*. Al observar esto, decidí actuar simétricamente y abrir yo mismo una cuenta específica con mi perfil de *Second Life* —y no de *There*, pues no había sido miembro de este ciber mundo—, respetando el mismo nombre que tenía en este ciber mundo y adjuntando una foto de mi avatar, tal y como habían hecho los usuarios de *There* con sus nombres y avatares vinculados a este ciber mundo. Fue entonces cuando empecé a emplear mi nuevo perfil de *Facebook* como herramienta de investigación y a realizar observaciones y participar en los grupos relacionados con *There*. *Facebook* se reveló como una excelente herramienta de investigación para el ciberetnógrafo, como una suerte de cuaderno de campo incluso, donde podía ir anotando públicamente algunas de mis impresiones sobre la investigación en ciber mundos y el proceso de ciberdiáspora que estaba tratando de investigar, estableciendo así una relación *dialógica y participativa* con mis informantes que se hizo visible en algunos comentarios que hicieron a mis observaciones y en la participación de algunos de ellos en el grupo “*Virtual Worlds Under Discussion*”, que creé con una voluntad claramente interactiva. También me sorprendió el carácter *archivístico y genealógico* de todas las interacciones realizadas en *Facebook*, tanto de manera pública en los muros, como de forma privada en los mensajes particulares, material que ha permanecido durante toda mi investigación almacenado en mi perfil, “en la nube” de Internet, sin necesidad de transcribirlo a otro soporte semiótico. Aún conservo, por ejemplo, las entrevistas realizadas mediante comunicación privada con algunos de mis informantes, a las que puedo acceder siempre que quiera simplemente accionando la pestaña “mensajes” y seleccionando a la persona que quiero consultar y la fecha en que tuvo lugar la interacción. Como decía, el descubrimiento de *Facebook* como herramienta de investigación fue un resultado imprevisto de observar la conducta de los sujetos que estaba investigando y actuar de manera simétrica, es decir, abriendo una cuenta específica de *Facebook* vinculada a mi avatar, tal y como ellos habían hecho previamente. Descubrir *Facebook* como herramienta etnográfica y aplicarla de este modo a mi investigación con resultados satisfactorios es un buen ejemplo de cómo puse en práctica durante mi trabajo de campo esa “artesanía intelectual” y metodológica que reclamaba C. Wright Mills. También es un bonito ejemplo de cómo el seguimiento de las acciones de los sujetos que estudiamos pueden contribuir a que el etnógrafo descubra nuevas herramientas allí donde antes no había imaginado, en este caso el uso de *Facebook* como instrumento de investigación, como elemento teórico y metodológico, pero también ético, como se verá en el siguiente capítulo.

Como ha señalado Arjun Appadurai (1996), la imaginación cotidiana también se pone de manifiesto en el aspecto creativo en las actividades sociales que implican la pérdida o el abandono de la propia situación, como ocurre en el caso del emigrante, quien “para serlo debe imaginar posibles vías de salida” (Peñamarín, 2007: 170). En este caso, el hecho de que los miembros de *There* perdieran su ciberhogar de origen hizo que imaginaran “otros cibermundos posibles” en los que restablecer su comunidad. Y no sólo cibermundos, sino otros espacios digitales como redes sociales, foros, sitios como *YouTube*, etc., los cuales utilizaron de una manera creativa, en especial la red social *Facebook*, por la creación de cuentas vinculadas a su avatar en *There* y su uso como centro de comunicación de la comunidad durante la exploración de otros cibermundos. Al seguir estas imaginaciones, el etnógrafo puede descubrir igualmente estos usos creativos y adaptarlos a su trabajo, por lo que la imaginación y creatividad de los sujetos que estudia puede estimular la suya propia y adaptarla a sus fines investigativos añadiendo su particular imaginación “sociológica” (Mills, 1974) o “etnográfica” (Willis, 2000).

Relacionado con lo anterior, conviene destacar que toda la investigación y la interacción con los sujetos se ha llevado a cabo enteramente *dentro de* Internet, y esto por dos razones fundamentales. En primer lugar, y retomando los argumentos señalados en el apartado 8.2, la mayoría de los sujetos con los que interactúe no se conocían entre sí en la vida “real” y, por tanto, no mantenían reuniones presenciales fuera de la red. Forzar estos encuentros me hubiera colocado en una posición asimétrica con respecto a mis informantes, pues ellos no actuaban de esta manera y no consideraban necesario un encuentro presencial cara-a-cara: sus interacciones ya eran significativas en la red a través de su nombre y aspecto de avatar. Tales interacciones eran experimentadas como reales y verdaderas por sus miembros, y actuar simétricamente significaba experimentar estas interacciones como un usuario más, en los términos en que lo vivían mis informantes, es decir, atendiendo únicamente a las identidades e interacciones *online*, y no investigar si acaso esas identidades correspondían con las personas que reflejaban, o si las interacciones serían diferentes en un contexto presencial.

En segundo lugar, el hecho de que varios investigadores sociales demanden este tipo de encuentros cara-a-cara incluso cuando sus informantes no los realizan en su interacción cotidiana, dificulta entender Internet -y espacios como los cibermundos, las redes sociales o los foros- como contextos culturales legítimos, es decir, como lugares reales y significativos para sus usuarios. Precisamente porque la gente encuentra los cibermundos, las redes sociales o los foros como lugares significativos para la acción social y para el establecimiento de identidades, comunidades, culturas y subculturas, nuestra tarea como ciberetnógrafos es estudiarlos en los términos en los que son experimentados por sus propios usuarios, es decir, como un usuario más. Como decía más arriba, tales espacios no son mundos sociales

separados, aislados del mundo “real”. Tales espacios *son también* el mundo “real”, puesto que adquieren sentido y significado gracias a acciones humanas investidas de realidad, veracidad y autenticidad por sus propios participantes, de modo que investigar estos lugares en sus propios términos, como un usuario más, implica ser simétricos con nuestros informantes. En mi caso, dado que los sujetos que investigué no se conocían en la vida “real” y todas sus interacciones tenían lugar en línea y eran significativas en este sentido, decidí actuar de forma simétrica a mis informantes y centrar mi investigación únicamente en el contexto de Internet y en los diversos sitios dentro de ella por los que se iban desplazando (cibermundos, redes sociales, foros, etc.), sitios experimentados también como contextos culturales de pleno derecho.

Volviendo al modo en que mi diseño de investigación original se vio modificado con el tiempo, fue a raíz del conocimiento de un proceso diaspórico en Internet que mi etnografía pasó de centrarse en un ciberlugar concreto (*Second Life*) a varios, deviniendo una *ciberetnografía multi-situada*. El concepto de Marcus es perfectamente aplicable en un caso como este, el cual implica la migración de usuarios a través de cibermundos y otros espacios de Internet, es decir, “la circulación de significados culturales, objetos e identidades en un espacio-tiempo difuso” (Marcus, 1995: 96). La ciberetnografía multi-situada supone una *remediación* de la versión tradicional de la etnografía multi-situada (originalmente pensada para contextos presenciales) al universo digital y de los nuevos medios, e implica, por tanto, seguir las conexiones, asociaciones, relaciones y trayectorias que sigue una formación cultural que tiene su origen en Internet y que se desplaza por múltiples lugares digitales. Es también una manera original y creativa de abrir las posibilidades de la ciberetnografía y no limitarla al estudio de un sólo lugar (un único chat, foro, página web, ciber mundo, red social, etc.), tal y como se ha estado haciendo hasta ahora en muchas de las investigaciones sociales que tienen Internet como principal objeto de estudio. En este sentido, el método de la ciberetnografía multi-situada que proponemos aquí no es sólo una “etnografía de la etnografía” (Van Mannen, 1995), sino también una *ciberetnografía de la ciberetnografía*, pues supone una oportunidad para reformar y reformular no sólo algunos aspectos de la etnografía tradicional, sino también aquellos propios de la etnografía virtual o ciberetnografía.

El propio desplazamiento de la formación cultural, en este caso una ciberdiáspora, convierte el objeto de estudio en algo móvil y multi-situado, y el etnógrafo debe convenientemente adaptar su metodología a este carácter móvil si quiere entenderlo en sus propios términos, tal y como lo experimentan los usuarios implicados. Este tipo de proceso etnográfico es muy conveniente para estudiar una diáspora -ya sea física o digital- pues la diáspora es móvil por definición, ramificada, multi-situada. La etnografía multi-situada responde, pues, a esas formas innovadoras de investigación y nuevos enfoques

metodológicos que reclamaban autores como Marcus, Fischer o Clifford, diseños que hicieran justicia a las fuerzas políticas, económicas y culturales transnacionales que encontramos en el sistema-mundo contemporáneo, así como a las historias específicas de movimiento poblacional, exilio, migración y diáspora. Y así como todo ello surge y se desarrolla en contextos presenciales, también puede ocurrir que se manifieste únicamente en contextos digitales, con usuarios y jugadores migrando de un espacio a otro, de un servidor a otro, lo que posibilita el diseño de una ciberetnografía multi-situada como la que se propone aquí. De hecho, la *multi-participatividad* es un fenómeno cada vez más frecuente en Internet, pues en la actual web 2.0 muchos usuarios participan en varios espacios a la vez, moviéndose de unos a otros, desplazándose entre ellos, y no permanecen fijos en un único lugar. El ciberetnógrafo debe, pues, seguir estas conexiones y realizar exploraciones etnográficas en aquellos lugares donde los sujetos van estableciendo interacciones y relaciones, que pueden ser enteramente *online*, como fue mi caso, o incluir contextos presenciales, como los casos ya comentados de Taylor (2006) y Pearce (2009).

Por otro lado, si toda investigación etnográfica hace necesaria que antes o después tengamos que trazar ciertos límites a la investigación en términos de número y tipos de escenarios estudiados (Taylor y Bogdan, 2002: 89), el seguimiento de este proceso ciberdiaspórico y las múltiples ramificaciones que adoptó hizo que la cuestión de los límites se convirtiera en una preocupación constante al principio y durante mi trabajo de campo. Los ex miembros de *There* se desplazaron a prácticamente todos los cibermundos disponibles por entonces (*Second Life*, *Twinity*, *Onverse*, *Kaneva*, *Frenzoo*, *ActiveWorlds*, *IMVU*, etc.), e incluso a algunos que aún no estaban abiertos pero que disponían de foros para que los futuros usuarios empezaran a comunicarse entre sí y a proponer ideas de diseño (como fue el caso de *Real Life Plus*), así como a las mencionadas redes sociales *Facebook* y *Thumdar*, al sitio de alojamiento de vídeos *YouTube*, y a otros chats y foros relacionados con cibermundos. Como ya he señalado, el descubrimiento de esta frenética actividad me desbordó, pues sentía que era imposible, siendo un único investigador, seguir todo ese flujo migratorio. Sin embargo, quería investigar y retratar ese proceso de la manera más completa posible, dejándome llevar por esa “aprehensión de totalidad” que anima todo trabajo de campo, aún cuando tal pretensión sea “en el fondo una utopía” (Velasco y Díaz de Rada, 2009: 32), incluso en las etnografías realizadas en un único escenario, pues siempre quedan más personas y lugares por estudiar. Esta pretensión de totalidad conduce a la idea de que, en teoría, el investigador debe ejercer la observación “en condiciones de ubicuidad y omnipresencia”, y de que tiene que “entablar relación social con todos los miembros de la sociedad objeto de estudio” (Ibid.), aunque la práctica revela que esto es otra utopía que llega a ser abandonada rápidamente una vez en el campo

puesto que, en realidad, “nadie puede ser parte de todos los sectores de una comunidad” (Clifford, 2008: 112), y mucho menos de una diáspora.

En el caso de una etnografía multi-situada esta sensación se multiplica, pues los flujos y conexiones pueden ser potencialmente infinitos, así como las personas con las que es posible entablar relación en todos estos lugares. Así, si ya en las etnografías tradicionales en un sólo lugar el etnógrafo pretende acercarse al modo de vida que quiere estudiar desde una perspectiva *multicéntrica* “capaz de ofrecer una sensibilidad poliédrica, polifónica, diversa y matizada de la vida de la gente” (Velasco y Díaz de Rada, 2009:173), tal aspiración se complejiza considerablemente en contextos multisituados. Ante esta situación, el etnógrafo no puede más que ponerse unos límites y auto-restringir lo que sería una red de extensión infinita, eligiendo unos lugares y desplazando otros, y centrándose únicamente en un número determinado de informantes. En líneas generales, “cuanto mayor es el número de lugares de estudio, menor es el tiempo que se le dedica a cada uno de ellos” (Hammersley y Atkinson, 2006: 56), a no ser que el trabajo sea desarrollado por un equipo de investigadores y no por un único etnógrafo. Algunos autores consideran que tal amplitud de lugares implica una menor profundidad de la investigación. Sin embargo, como sostiene Marcus (1995), la etnografía multi-situada es un ejercicio de mapear el terreno y su objetivo no es la representación holística. El estudio de la multiplicidad de lugares por los que se mueve un flujo cultural -en este caso, una ciberdiáspora- hace necesaria una nueva sensibilidad etnográfica que implica en gran medida abandonar las pretensiones holísticas, puesto que en la mayoría de los casos “es imposible dar cuenta de la interconectividad en su totalidad” (Hine, 2004: 75).

Siguiendo estas observaciones, limité el seguimiento de la ciberdiáspora *There* a unos cuantos lugares dentro de Internet, en concreto tres cibermundos (*Second life*, *Twinity*, *Onverse*, y sus respectivos foros); un cibermundo aún en construcción pero que adquirió una importancia fundamental dentro de varios ex miembros de *There* (*Real Life Plus*); las redes sociales *Facebook* y *Thumdar*, en especial la primera, pues era la “plataforma base” donde los distintos grupos de usuarios organizaban sus desplazamientos a otros cibermundos y donde compartían sus impresiones sobre los mismos; y el portal de vídeos *YouTube*, que funcionaba como un lugar donde archivar videos y fotografías de *There* que los usuarios compartían y comentaban. Recogiendo la experiencia de los “thereianos” - como ellos mismos se autodenominaban- en todos estos espacios, creo haber realizado ese ejercicio de mapear el terreno que señala Marcus en su definición de etnografía multi-situada, un mapear el terreno que se refiere no únicamente a cibermundos sino, como puede observarse, a otros lugares de Internet. En este sentido, más que una etnografía de varios cibermundos, este trabajo sería más bien una *etnografía multi-situada de Internet*,

una cartografía de la web 2.0 construida a partir de los desplazamientos, documentos y actividades que por ella iban desplegando los protagonistas de esta historia.

El propio desarrollo de los acontecimientos hizo que *Second Life* adquiriera una importancia fundamental dentro de esta historia. Por razones que se detallaran más adelante, *Second Life* es el ciber mundo que más se parecía a *There* en cuanto a libertad de acción y creación de contenido, y fue por eso que la mayoría de “thereianos” acabaron allí. En *Second Life* se formaron varios grupos de ex miembros de *There* que llevaron la simbología de este ciber mundo al nuevo entorno, intentando *traducir* en *Second Life* las características de *There*, pero adaptando también elementos del primero. Es por eso que *Second Life* ocupa un lugar especial dentro de esta etnografía, además de ser el ciber mundo en el que empecé mi investigación y en el que supe por primera vez de la ciberdiáspora *There*. La cuestión de los límites de la investigación también se hizo patente en este caso, pues no podía investigar todos los grupos de “thereianos” que se formaron allí. Tras una primera etapa de mapear estos grupos y conversar con algunos de sus miembros, decidí centrarme en uno que estaba alcanzando una gran popularidad en *Second Life*, no sólo entre los “thereianos”, sino entre otros usuarios de este ciber mundo. Me refiero a *Smile Kat*, un grupo de bailarines liderados por una DJ y creadora de animaciones de baile para avatares que fueron muy famosos en *There* y que decidieron restablecer sus fiestas y eventos musicales en *Second Life*. Al igual que habían hecho en *There*, este grupo consiguió reunir a una gran parte de “thereianos” en *Second Life* en torno a una serie de fiestas temáticas que se desarrollaban periódicamente y que los participantes encontraban muy divertidas. La importancia que este grupo adquirió en *Second Life* y el hecho de que fueran también famosos en *There* hizo que quisiera profundizar en ellos, y gracias a ello pude descubrir un modo diferente de experimentar la ciberdiáspora *There*, uno en el que no todo era nostalgia y recuerdo del pasado (que también), sino adaptación al nuevo entorno; y uno en el que la cuestión del género, tan olvidado en los estudios sobre diásporas (y más aún sobre ciberdiásporas), se reveló como sumamente importante. Implicándome en esta comunidad pude también descubrir la sensación por parte de sus usuarios de una mayor libertad y posibilidades de creación que en *There*, esto es, el descubrimiento de *Second Life* como nuevo y verdadero “hogar”.

Volviendo a la cuestión del holismo etnográfico, aunque la ambición de totalidad sea prácticamente insaciable para el investigador, lo importante es que “con independencia de la cantidad de escenarios que se estudien, se llegue a la comprensión de algo que antes no se comprendía” (Taylor y Bogdan, 2002: 90). Este es el verdadero objetivo de este trabajo, la comprensión de algo que antes no se comprendía, de algo que antes no se conocía: *un flujo cultural iniciado y desarrollado en Internet en torno al cierre de un ciber mundo, el proceso de ciberdiáspora a que dio lugar, y cómo todo ello fue experimentado por varios de los*

sujetos implicados. Y aunque he mantenido la aspiración a la aprehensión de totalidad como actitud teórica y crítica, asumo el carácter incompleto y fragmentario de esta investigación, pues “todo trabajo de campo es siempre fragmentario” y “la aportación hecha desde él es igualmente fragmentaria”, siendo su mayor virtud “la necesidad de producir información y hacerla disponible para otros y de asimilar la información producida por otros” (Velasco y Díaz de Rada, 38). Es por eso que el trabajo de campo intensivo “no garantiza comprensiones privilegiadas o completas”, pues siempre “estamos situados de diversos modos” (Clifford, 2008: 119), y todo proyecto “tendrá éxito” según ciertos ejes y “fracasará” según otros.

Espero que el relato etnográfico que presentaré a continuación consiga transmitir esta información, “traducir” este fenómeno, y que esta *traducción cultural* pueda desatar en el posible lector o lectora la misma curiosidad e interés que provocó en mí, un interés que se mantiene intacto a día de hoy, pues este relato es en realidad un ejemplo sincero de cómo las personas están utilizando las redes digitales para formar comunidades e identidades estables y duraderas, “sólidas” antes que “líquidas”, pues lejos de esas identidades “hasta nuevo aviso” y de esas “comunidades percha” de las que habla Bauman - caracterizadas por su carácter líquido e inestable, por la facilidad para deshacerse de ellas a cualquier instante, por “la naturaleza superficial y episódica de los vínculos que surgen entre sus miembros [...] vínculos friables y efímeros” (Bauman, 2003: 66)- , lo que pude observar al acercarme a estas personas fue la construcción de lazos sostenidos a lo largo del tiempo a través de distintas plataformas de la red. Y todo ello a pesar de fenómenos como el cierre de un ciber mundo, que bien podría haber provocado el fin de la comunidad, el fin de tales lazos, la experimentación con otras identidades, la desconexión, y el olvido, en definitiva, de todo lo que habían vivido y experimentado en un entorno “virtual”, con todas las connotaciones peyorativas que este término sigue acarreando en la actualidad. En su lugar, estas personas decidieron desde el primer momento seguir en contacto, reunirse con aquellos a lo que denominaban “amigos”, pues son verdaderas y auténticas amistades lo que estas personas han forjado a lo largo del tiempo, primero en *There* y después en otros lugares de la red. Amistades que a pesar de desarrollarse en Internet ostentan la misma importancia y tienen la misma fuerza que aquellas forjadas en contextos presenciales, no amistades “hasta nuevo aviso” y “mientras dure la satisfacción” (Bauman, 2003: 60), sino amistades unidas incluso cuando no había satisfacción, cuando ésta les había sido despojada y buscaban juntos un lugar donde reanudarla, con las mismas identidades y el mismo sentido de comunidad.

Esta investigación es, pues, una respuesta etnográfica a aquellos que siguen viendo las cibercomunidades como “pseudo-comunidades” (Beginer, 1987) basadas en relaciones débiles y efímeras, pues “a diferencia de las ‘verdaderas relaciones’, las ‘relaciones virtuales’

son de fácil acceso y salida”, ya que “uno siempre puede oprimir la tecla *‘delete’*” (Bauman, 2005: 13). Tales afirmaciones, sin embargo, deberían ser observadas “en la práctica” y no reducidas a categorías totalizantes que impiden advertir los matices, pues precisamente en mi caso observé todo lo contrario: la construcción y mantenimiento de identidades y relaciones fuertes y verdaderas, y que fueron traducidas y sostenidas a lo largo del tiempo por diversos espacios de la red y contra todo tipo de adversidades que bien podrían haberse solucionado accionando esa tecla *“delete”* tan citada en las profecías apocalípticas. Una tecla que, sin embargo, se pulsa menos de lo que se piensa, como demuestra esta investigación y otras similares (Pearce, 2009). Las nuevas tecnologías, y sobre todo, el uso que los usuarios hacen de ellas, traen consigo nuevos vínculos relacionales, los cuales pueden ser iguales o más fuertes que los vínculos tradicionales, y no necesariamente más débiles, efímeros y “de fácil acceso y salida”. Sin embargo, sólo podremos conocer el verdadero carácter de estos vínculos observándolos en la práctica, tal y como son negociados, sostenidos y observados por sus propios usuarios, más allá de esas disertaciones teóricas de tipo especulativo que tienden a generalizar tales aspectos sin atender a los significados generados por aquellos de los que precisamente se habla.

Por último, sabemos que a toda investigación le llega un fin, aunque en etnografía no es posible saber con precisión cuándo un trabajo de campo está verdaderamente terminado, si es que existe tal cosa. A menudo, este fin puede venir dado por la inaccesibilidad a nuevas fuentes de información, por la aproximación de una fecha tope para la producción de informes escritos, por las limitaciones de las fuentes de financiación, o por acontecimientos en la vida personal o académica de los investigadores que hacen que tengan que abandonar el campo. También puede ocurrir lo que Glaser y Straus denominan “saturación teórica”, es decir, el punto de la investigación en el que “los datos comienzan a ser repetitivos y no se logran aprehensiones nuevas importantes” (Taylor y Bogdan, 2002: 90). En cualquier caso, la vida social en la que nos hemos implicado durante tanto tiempo sigue su curso, y siempre es posible descubrir aspectos de interés que nos habían pasado desapercibidos y que enriquecerían notablemente nuestro informe. Siempre hay algo que podemos completar y, en teoría, “serían necesarios interminables retornos al campo para completar lo incompletable”, pues la ambición de totalidad del investigador es “prácticamente insaciable” (Velasco y Díaz de Rada, 2009: 38). Es por eso que el campo nunca se abandona completamente, pues siempre podemos volver a él o revivirlo por medio de la memoria y la imaginación etnográficas. Como señala Wolf (1992), toda etnografía permanece siempre inacabada, pues si bien el etnógrafo abandona el campo en algún momento, la investigación nunca termina. Es como el arte, del que Leonardo da Vinci dijo alguna vez que nunca se termina, simplemente se abandona.

En mi caso, el abandono del campo se produjo por cuestiones de tipo práctico, en especial dos: 1) la necesidad de empezar a redactar la tesis doctoral que me habilitara como doctor, y 2) las limitaciones de las fuentes de financiación procedentes de mi beca de investigación. De hecho, poco antes de que finalizara la fecha tope que me había puesto para terminar el trabajo de campo, se produjo otro acontecimiento fundamental, la reapertura de *There* y la consiguiente “vuelta al hogar”, y la importancia de este hecho hizo que alargara un poco más esa fecha tope para estudiar las reacciones de los miembros de la ciberdiáspora *There*. Pero incluso cuando hube abandonado el campo y empezado la tarea de análisis y escritura, realicé varios retornos al mismo, para completar datos y para observar cómo se estaba experimentando el “regreso al hogar”. Aunque hablo de todo ello en la coda final, soy consciente de que tal acontecimiento implica un análisis mucho más profundo, una nueva investigación que estudie el flujo de la vida social de estos usuarios a partir de la reapertura de *There*, a partir de esta “segunda vida”, o mejor aún, de esta “segunda parte”, como dijo una de mis informantes.

8.5. El avatar como ciberetnógrafo

Central para la realización de esta etnografía fue la creación de un avatar. Una particularidad de los cibermundos es que no es posible llevar a cabo nuestra investigación sin diseñarnos un avatar que nos represente en su interior y que actúa como nuestra ciberidentidad en tales espacios. Así como el avatar significa el principio de nuestra experiencia en los cibermundos, es también el principio de nuestra experiencia como investigadores en este tipo de entornos. El avatar implica tanto la creación de un nombre de avatar como la construcción del aspecto visual del mismo. La complejidad de esta representación dependerá del ciber mundo en cuestión: los hay que permiten una mayor personalización, como *Second Life*, y los hay que ofrecen unos avatares más o menos parecidos, sin mucho margen de cambio. El nombre de avatar es también un aspecto fundamental del mismo, ya que es el nombre que utilizamos en el ciber mundo y por el cual nos conocerán todos los demás avatares. En cibermundos como *Second Life*, una vez que eliges el nombre no puedes cambiarlo, a menos que abras otra cuenta con un nombre diferente. Por eso es importante elegir un nombre con el que nos sintamos cómodos, puesto que va a ser la forma en que los otros se dirigirán a nosotros y viceversa.

En mi caso, elegí el nombre de Ben Eno, el cual supone un guiño al músico inglés Brian Eno y un juego fonético con la palabra española “veneno”. Utilicé este nombre por primera vez en *Second Life* y fui aplicándolo al resto de espacios en los que realicé incursiones etnográficas mientras seguía la actividad de la ciberdiáspora. En este sentido, el nombre de mi avatar se convirtió en una especie de ciberidentidad investigadora

transfronteriza, con la cual me presentaba en los distintos sitios que estudiaba. No sólo el nombre sino también mi aspecto, ya que intentaba que los distintos avatares se parecieran entre sí aún dependiendo de las diferencias técnicas y visuales de cada ciberlugar. En el caso de mi perfil de *Facebook* era fácil, ya que era una foto de mi avatar en *Second Life* que funcionaba como una extensión de mi ciberyo académico en esta red social, siguiendo una costumbre adoptada por muchos usuarios de cibermundos de acompañar sus avatares en estos espacios con fotografías de los mismos en las redes sociales, tal y como ya he explicado. De esta forma, tanto el aspecto como el nombre del avatar actuaban como una *identidad transfronteriza* -o “translúdica”, como lo denomina Pearce (2009), por construirse en torno a videojuegos, cibermundos y otros espacios de juego- que se manifestaba en distintos lugares de la red, y al emplear yo este mismo recurso pretendía establecer una relación de simetría con mis informantes, una estrategia de reciprocidad para con ellos. Esta estrategia requiere la creación de “múltiples cuerpos” (Taylor, 1999), pero todos ellos contruidos en torno a un cuerpo y a un nombre principales que actúan como referencia, y que en mi caso era mi avatar de *Second Life* y en el de los usuarios de *There* sus avatares en este ciber mundo.

Si todo trabajo de campo etnográfico comienza con un *desplazamiento*, el carácter de este viaje cambia profundamente en las etnografías de Internet. La imagen tradicional y romántica del etnógrafo es la de aquel que se desplaza físicamente -y generalmente sólo- a un lugar lejano. Esa fue la idea que nos transmitió Malinowski en el capítulo introductorio de *Los Argonautas*: “Imágínesse que de repente esta en tierra, rodeado de todos sus pertrechos, solo en una playa tropical cercana a un poblado indígena, mientras ve alejarse hasta desaparecer la lancha que le ha llevado hasta allí” (Malinowski, 1995: 24). La “revolución Malinowskiana” en etnografía supuso que el antropólogo no confiaba ya en los relatos de segunda mano proporcionados por viajeros o exploradores sino que debía ser él mismo el que se desplazara al lugar para estudiarlo de primera mano. Este desplazamiento sirvió durante mucho tiempo para construir la autoridad etnográfica, basada en la propia *presencialidad* del investigador en ese lugar: él es quien viaja, ve, registra y analiza. La autoridad alcanzada es en gran medida intransferible, reside únicamente en el etnógrafo que estuvo allí y que es capaz de contar su experiencia. Aún cuando se estudien grupos en la misma sociedad de pertenencia del investigador, éste tiene que desplazarse físicamente a los lugares que quiere estudiar (calles, parques, empresas, instituciones, etc.) para interactuar cara-a-cara con sus informantes.

Todo esto cambia con la llegada de Internet, puesto que ahora el etnógrafo no tiene por qué moverse de lugar. Visitar sitios en la red no implica necesariamente un desplazamiento físico. Podemos hacer ciberetnografía en nuestra casa o en nuestro puesto de trabajo. Su objetivo es explorar espacios sociales y vivir la experiencia del usuario, y para

ello no es necesario desplazarse de lugar. Sólo necesitamos un ordenador y una conexión a Internet para realizar nuestras incursiones etnográficas. Como señala Hine, esta nueva situación tiene importantes consecuencias prácticas:

En estos días en que resulta tan difícil encontrar el tiempo necesario para realizar estancias prolongadas en lugares físicos para plasmar el trabajo de campo etnográfico, Internet se ha vuelto asequible desde prácticamente cualquier oficina y en cualquier momento (Hine, 2004: 35).

De alguna forma, esta situación trae consigo una vuelta a los tiempos de la “antropología de sillón”, puesto que de nuevo nos encontramos sentados en un sillón en nuestras casas u oficinas. Sin embargo, somos nosotros mismos los encargados de obtener y registrar los datos, a diferencia de los tradicionales antropólogos de sillón, quienes dependían de los datos conseguidos por otros. Por lo tanto, el ciberetnógrafo sí viaja, y lo hace de una manera muy concreta: “mirando, leyendo, creando imágenes e imaginando” (Burnett, 1996: 68). Se embarca, pues, en un “viaje electrónico” (Clifford, 2008: 82) que aprueba las exigencias de la observación participante intensa sin necesidad de dejar físicamente el hogar. Se trata de un desplazamiento que podríamos calificar de *vicario*, puesto que el ciberetnógrafo se mueve a través de su mediación en la pantalla, que puede ser desde el mismo cursor hasta representaciones digitales más elaboradas como los avatares tridimensionales de los cibermundos: los desplazamientos de estas prótesis digitales *sustituyen* el desplazamiento “real”. En estos últimos se recrea incluso la experiencia tradicional del viaje, puesto que cibermundos como *Second Life* o *There* “dejan” al avatar, una vez registrado, en una isla inicial donde tiene que empezar a construir su “segunda vida”, una imagen no muy distinta a la de Malinowski en *Los Argonautas*.⁸³ El ciberetnógrafo, en estos casos, viaja por mediación de su avatar, el cual es capaz de moverse e interactuar en el interior de ese cibermundo, aún cuando en realidad permanezca sentado en su escritorio, moviendo únicamente sus dedos. Es por medio del

⁸³ El cronotopo de la isla cuenta con una larga tradición en el mundo del arte, la literatura, el cine y la ficción televisiva. Desde el *Robison Crusoe* de Daniel Defoe hasta productos culturales más recientes como la novela *La posibilidad de una isla* de Michel Houellebecq, la película *La Playa* de Danny Boyle, o la popular serie televisiva *Lost*, las islas han servido como espacios para la invención y construcción de textos fantásticos. Las islas, dice Omar Calabrese (2009), constituyen un lugar notable del imaginario narrativo -y del antropológico, añadimos nosotros-. De ahí que exista todo un “paradigma de la isla” cuyos rasgos, según este autor, son: 1) su condición de experimento humano, 2) de sistema utópico y distópico, 3) de alteridad, 4) de mundo al revés, y 5) de matriz de las pasiones. Los modernos cibermundos y su énfasis en el cronotopo de la isla formarían parte de este paradigma.

avatar que el etnógrafo experimenta la sensación de desplazamiento y de encontrarse en otro lugar, “allí”, dondequiera que se encuentre ese “allí”.

Junto al desplazamiento físico existe también un desplazamiento conceptual o moral. De alguna manera, ambos tipos de desplazamiento van unidos puesto que el etnógrafo, cuando viaja, se lleva muchas veces consigo sus propias ideas y visiones del mundo. Respecto al viaje etnográfico tradicional decía Van Maanen (1988: 3) que “se ha vuelto cada vez más problemático que el trabajador de campo realmente ‘haga el viaje’ conceptual. Pero el desplazamiento físico sigue siendo un requisito”. Para este autor, el desplazamiento físico del etnógrafo no implica necesariamente un viaje conceptual, puesto que aún desplazándose físicamente a otro lugar sigue llevando auestas unas ideas y presupuestos teóricos que le impiden experimentar la diferencia cultural tal y como esta se manifiesta en la sociedad objeto de estudio. El desplazamiento, en este sentido, implica no sólo moverse de lugar, sino realizar un viaje conceptual y moral que conlleva un ejercicio de sensibilización hacia los comportamientos, actitudes y modos de vida de los otros. Si esto es necesario con respecto a las sociedades exóticas tradicionales, lo es más “cuando se estudia la propia sociedad de pertenencia, y aún más cuando se toma por objeto el propio medio en el que el investigador convive” (Velasco y Díaz de Rada, 2009: 28).

En el caso de los cibermundos, este viaje conceptual tiene que ver con suspender las imágenes estereotipadas que podemos tener de los mismos -alimentadas muchas veces por los medios de comunicación y su tratamiento sensacionalista de estos temas-, y acceder a ellos sin prejuicios, atendiendo a las prácticas socioculturales que allí tienen lugar y cómo éstas son interpretadas por sus propios integrantes. Es decir, supone atender a estos espacios no como meros pasatiempos, juegos “poco serios”, o donde tienen lugar prácticas de cibersexo o es posible ganar dinero “virtual” intercambiable por dinero “real” -por citar sólo algunas de las imágenes comunes transmitidas por los medios-, sino ir más allá y estudiarlos mediante ese tipo de *percepción ampliada* que pone en marcha el etnógrafo cuando investiga una nueva cultura, una “ampliación” que le permite mirar como un “gran angular”, con “más amplitud”, “más profundidad”, “más detalle”, y atravesar así “*la barrera de lo obvio*” (Velasco y Díaz de Rada, *Ibid.*: 110), esa que tiende a reducir los cibermundos a aspectos como los señalados, ignorando de qué modos tales espacios son significativos para la gente que forma parte de ellos en su vida cotidiana. Como señala Robins (1995: 153), “tenemos que desmitificar la cultura virtual si queremos acceder a las implicaciones más serias que ella tiene sobre nuestras vidas personales y colectivas”, y ese proceso de *desmitificación* empieza por huir de las narrativas simplificadoras y sensacionalistas provistas por los medios de comunicación, o aquellas que entienden Internet como una tecnología trascendental y liberadora en sí misma -la versión de los futurólogos y otros agentes informáticos-, y ampliar nuestra percepción para captar los usos cotidianos de

Internet por parte de las personas y de qué forman son importantes en su vida diaria y forman parte de su realidad. Por lo tanto, mi desplazamiento fue un “viaje electrónico” hacia un modo concreto de vivir y experimentar Internet: aquel propio de los usuarios de *There* y el proceso de ciberdiáspora que conocieron.

Ligado íntimamente con la cuestión el viaje está la de la *interacción cara-a-cara*. Tradicionalmente, el etnógrafo viajaba a un lugar y se comunicaba directamente con sus habitantes gracias a su presencia física en ese lugar. La interacción cara-a-cara es también fundamental cuando el investigador estudia su propia sociedad de pertenencia. Pero esta situación cambia con la llegada de Internet y las comunicaciones mediadas por ordenador, que obligan a una reconsideración del papel de la presencia física como fundamento del trabajo de campo. En Internet, el ciberetnógrafo se presenta de forma mediada, ya sea por medio de un *nick* en chats y foros, o de un avatar en los cibermundos. En estos casos, no hay interacción cara-a-cara porque las personas no se encuentran de forma física en esos espacios, sino mediante representaciones digitales de distinto tipo. No es que la presencia desaparezca sino que más bien se construye otro tipo de *presencialidad*, no basada en nuestros cuerpos reales sino en nuestras representaciones digitales, que pueden ser más o menos complejas dependiendo del espacio en el que nos encontremos (chat, foro, MUD, red social, videojuego online, ciber mundo, etc.). En el caso de los ciber mundos, esta representación implica la construcción de un cuerpo digital con nombre y apellidos propios, los propios del tipo de avatar que elijamos para comunicarnos con los demás. En cualquier caso, y como ya he señalado anteriormente, todas las formas de interacción son etnográficamente válidas, no sólo las que implican una relación cara-a-cara, y el objetivo del ciberetnógrafo tiene que ser estudiar esas interacciones digitalmente mediadas en los términos en que estas ocurren.⁸⁴

Al igual que en la etnografía realizada en contextos presenciales, el ciberetnógrafo debe adoptar el papel de *aprendiz* con el objetivo de contemplar la cultura “desde el punto de vista del nativo”. Esto supone una cierta *resocialización* o *socialización secundaria* (Berger y Luckmann, 1984) por parte del etnógrafo, pues se trata de un proceso de socialización de un adulto que ya ha sido socializado en otra cultura. Es así como el etnógrafo lleva a cabo el aprendizaje de la nueva cultura que quiere estudiar, como un

⁸⁴ Como señala Clifford (2008: 74), esta dependencia de las prácticas de movimiento físico con las que se ha construido tradicionalmente el método etnográfico –ese *ir* al campo, trabajar *en* el campo, e interactuar cara a cara *en* el campo– “hacen que resulte extraño decir que un antropólogo cuando habla por teléfono en su oficina, está haciendo trabajo de campo incluso si lo que en realidad hace es recoger datos etnográficos de manera disciplinada e interactiva”. Lo mismo puede decirse con respecto a la ciberetnografía en el sentido de que, aunque permanezcamos sentados delante de nuestro ordenador en nuestra casa u oficina, lo que en realidad hacemos es “recoger datos etnográficos de manera disciplinada e interactiva”.

aprendiz que observa y aprende la lengua, los códigos de comunicación no verbal, las normas de etiqueta y los diversos sistemas de conducta que integran dicha cultura. En el caso de los cibermundos, esto implica el conocimiento no sólo de Internet y sus códigos específicos, sino el aprendizaje del *software* de cada cibermundo, sus normas específicas de funcionamiento, así como los vocabularios locales, los códigos expresivos y sistemas de conducta de la comunidad que queremos investigar.

Este proceso de aprendizaje exige algo más que la mera observación, exige *participación*, pues es por medio de ésta que el etnógrafo puede alcanzar una mayor identificación con la cultura que estudia. Esta participación, esta identificación, debe ser contenida, pues un acceso extremo al “punto de vista del nativo” puede llevar al etnógrafo a “convertirse en un nativo más”, es decir, de hacer una inmersión total en el contexto estudiado e identificarse plenamente con él. Pero no se trata de convertirse en nativos, de llegar a ser un miembro más de la organización, de la comunidad o grupo que nos ocupa, sino de asumir un doble rol de *participante* y *observador*. El etnógrafo tiene que esforzarse para identificarse con la gente que estudia y, al mismo tiempo, quedar distante del contexto que está observando; es decir, debe “entrar” en el mundo estudiado pero a la vez debe mantenerse fuera de él, en una especie de estado intermedio capaz de conciliar ambos mundos:

Entrad en el mundo. Observad y maravillaos. Experimentad y reflexionad. Para entender un mundo tenéis que convertirlos en parte de este mundo y al mismo tiempo, manteneros separados, una parte del mismo y aparte del mismo” (Patton, 1990: 199).

Esto hace que la inmersión del etnógrafo en la cultura que estudia sea una experiencia en gran medida *bipolar*, *liminar*, como lo es realmente cualquier tipo de proceso inmersivo. En este sentido, Schaeffer (2002: 174) ha definido el estado de inmersión como un “estado mental escindido” o, para retomar una expresión de Yuri Lotman (1988) que él mismo rescata, un “comportamiento bipolar”, donde coexisten el entorno real y el mundo ficcional. El consumidor de ficciones, independientemente del soporte que utilice (impreso, magnético, digital), debe mantener un estado mental intermedio entre el mundo de la ficción y el mundo real, ya que una inmersión total en el mundo ficcional puede provocar casos de adicción patológica en los que el adicto puede perder la capacidad de distinguir el mundo ficcional del mundo real, tal como le ocurrió a nuestro Don Quijote. Por eso, señala Zizek (2001), lo importante es mantener el “justo medio” entre los dos extremos, el de la inmersión psicótica total versus la distancia externa no comprometida hacia el universo ficcional: “la distancia es más bien una condición positiva de la inmersión”.

Aplicado a la experiencia etnográfica, la inmersión del etnógrafo en la cultura que estudia requiere la coexistencia de dos estados mentales: aquel que le lleva a participar e identificarse con los miembros de esa cultura, y aquel que lo vincula con la cultura académica de la que forma parte, una cultura de la imparcialidad y la distancia. Se trata, pues, de conciliar dos puntos de vista: el punto de vista “externo” del observador y el punto de vista “interno” del que participa con los actores y vive “como si” fuera uno de ellos. Es por eso que el trabajo de campo es una *ficción* -ficción y no falsedad, como diría Geertz-, una ficción que nunca es completamente convincente para sus participantes pues el etnógrafo “nunca llegará a ser uno más de los que está estudiando, él lo sabe y ellos lo saben” (Augé, 2007: 40). Y esto hace que la investigación de campo sea considerada como una forma de conducta continuamente *irónica*:

La ironía de intentar parecer otro y, al mismo tiempo, hablar de ese ‘otro’ como si fuera diferente. La ironía de tramar una pretensión de identificación con el otro mientras se le confiere una representación de distancia. La ironía de probar a ser otro, sólo para describirlo. El trabajo de campo presenta la seriedad de una conversión, pero la ironía de haberla conseguido por puro aprendizaje. Una ficción, un arte (Velasco y Díaz de Rada, 2009: 28).

Curiosamente, la experiencia que tenemos con los ordenadores es también en gran medida *bipolar, liminar*.⁸⁵ Murray (1999: 120) señala que los ordenadores son también objetos *liminares*, pues se sitúan en el umbral entre la realidad exterior y el mundo virtual simulado. Aquí, el controlador -esto es, el ratón y/o teclado- es el *objeto de umbral* que nos transporta dentro y fuera de la experiencia. De ahí que el modo de actuar del ciberetnógrafo sea doblemente *liminar*, pues debe oscilar continuamente dentro y fuera de la experiencia digital -y moverse entre el mundo presencial y el mundo ficcional-, y dentro y fuera de la experiencia etnográfica -y moverse entre la participación y la observación dentro de ese mundo ficcional-. El estado de inmersión es, pues, doble: 1) introducirnos en el ciberlugar manteniendo un estado mental intermedio que impida una inmersión psicótica en ese mundo, de modo que nos sea posible separar la realidad de su representación digital, y 2) introducirnos en él como etnógrafos, manteniendo un estado mental intermedio de observación y participación con el fin de no convertirnos en un nativo más y lograr desarrollar nuestra investigación.

⁸⁵ La palabra “liminar” viene del latín *liminaris*, que significa “umbral”. Se usa para describir experiencias mitopoéticas en las que un objeto, un ritual o una historia suceden *entre* el mundo de la experiencia común y el mundo de lo sagrado (Van Gennep, 2008; Turner, 1988).

Relacionado con lo anterior, Hine (2004: 81) recuerda que la etnografía virtual o ciberetnografía es una “actividad intersticial”, en el sentido de que convive entre varias actividades, tanto del investigador como de los participantes del estudio, de modo que “la inmersión en el contexto se logra apenas intermitentemente”. Es decir, la ciberetnografía aparece hilvanada entre muchas otras actividades, entre ellas atender las regularidades y demandas cotidianas personales y laborales, así como las necesidades de descanso.⁸⁶ Es por eso que, ya sea como etnógrafos o como usuarios, nos movemos continuamente entre las actividades que tienen lugar en la red y las que tienen lugar fuera de ella. Esto es importante porque, si bien Internet y los cibermundos están, en principio, siempre disponibles, los sujetos que los habitan no, pues algunos espacios y horas se prestan mejor para la interacción mediada que otros. Así, por ejemplo, en mi experiencia etnográfica noté que la mayoría de los usuarios se conectaban por la noche, una vez habían acabado su jornada laboral o sus demandas cotidianas. Era por las noches cuando se reunían y cuando, como ciberetnógrafo, podía acceder a un mayor número de informantes y a una mayor información. Esto no significaba que los usuarios estuvieran completamente inmersos en el cibermundo, pues varias veces me encontré con casos en los que escribía a un avatar y no recibía respuesta. Pasados unos minutos, el avatar me contestaba diciendo que estaba “afk”, abreviatura de “away from keyboard”, una expresión común que se utiliza en estos espacios para señalar que la persona que maneja el avatar está “lejos del teclado” en ese momento. Este tipo de acciones en las que la persona detrás del avatar abandona su computadora pero su avatar permanece en el cibermundo son bastante comunes y reflejan el carácter *liminar* de la experiencia digital, algo con lo que el ciberetnógrafo tiene que tratar. También son interesantes porque revelan la posibilidad de una “presencia sin inmersión” (Boellstorff, 2008: 112), esto es, el hecho de que nuestro avatar pueda estar presente en el cibermundo pero nosotros no estemos inmersos en él. A veces, no es que la persona abandone su avatar por atender otros aspectos fuera de Internet, sino que se enreda en varias actividades que tienen lugar en su ordenador, dando lugar al conocido fenómeno de la “multitarea” (*multitasking*). En estos casos, el ciberetnógrafo debe esperar a que el sujeto complete dichas tareas para iniciar una conversación con él.

Por otro lado, el hecho de que la ciberetnografía se practique fundamentalmente en Internet no quiere decir que el registro y análisis de los datos se haga de la misma forma. Aunque existen programas como *ATLAS-ti*, *Ethnograph* o *NUD.IST*, capaces de almacenar y organizar datos cualitativos en el ordenador, generar gráficos y analizar información basada

⁸⁶ La ciberetnografía es, en este sentido, una “etnografía conmutante”(Werner y Schoepfle, 1993) en el sentido de que el etnógrafo realiza su trabajo de campo y su integración con los sujetos en un espacio y un tiempo separados del espacio y el tiempo dedicados a su vida privada. Esta situación variará según el contexto de investigación, de modo que unas etnografías serán más “conmutantes” que otras.

en la red, en mi caso preferí recurrir a “soluciones ‘low-tech’” (Hine, 2004: 102) como *cortar* conversaciones electrónicas obtenidas en cibermundos y otros sitios *online* y *pegarlas* a documentos de Word para después imprimirlas y analizarlas, así como manejar un cuaderno de notas tradicional donde iba apuntando en el papel mis impresiones, reacciones, hipótesis y conjeturas según iba desarrollándose la investigación. Así, aunque los programas señalados anteriormente tienen indudables ventajas para el ejercicio de una ciberetnografía, su entendimiento y manejo requieren de tiempo y dedicación para poder ser utilizados de forma efectiva, y puesto que mi trabajo requería el aprendizaje y manejo de varios sitios de Internet (cibermundos, redes sociales, foros, etc.) consideré que sumar este aprendizaje adicional resultaba impráctico para los fines de mi investigación. Ya he señalado cómo adapté la red social *Facebook* para propósitos de investigación durante mi trabajo de campo. En este caso, y a diferencia de los programas informáticos precitados, su uso y manejo efectivo no requería un aprendizaje adicional por mi parte, pues ya estaba familiarizado con esta red social debido a un uso personal y diario de la misma como medio de interacción y comunicación social. Lo único que hice fue darle un uso no previsto y adaptarlo para fines investigativos, utilizándolo en parte como cuaderno de notas, pero sólo para aquellas interacciones realizadas en *Facebook*. Como cuaderno de notas general utilicé uno en formato papel, lo cual era también una forma de “salir” del espacio acotado del ordenador -su pantalla, ratón y teclado- pues ya hacía un uso excesivo del mismo no sólo para fines científicos, sino también personales. Mediante este cuaderno y la impresión en papel de algunas capturas de conversaciones y entrevistas para su posterior estudio y análisis, evitaba cierta *fatiga ocular* o *estrés visual* derivado de un exceso de horas frente al ordenador, experimentando con ello una cierta sensación de “desconexión” del mismo, a veces incluso alivio, dada la enorme cantidad de horas *online* que requería una investigación de estas características, realizada únicamente en el entorno digital. Esta alternancia entre lo digital y lo analógico, entre el ordenador y el papel, revela también la condición *bipolar* de la ciberetnografía, al menos en mi caso, pues existen investigaciones cuyo registro y análisis de los datos se lleva a cabo enteramente por medio del ordenador, utilizando programas informáticos como los señalados anteriormente.

No obstante lo anterior, hube de volver al ordenador a la hora de empezar a construir el *texto* resultante de la ciberetnografía y tratar de “trasladar” a la hoja en blanco de un documento de Word aquellos datos que obtuve durante mi investigación, seleccionando casos y detalles significativos que describieran lo más acertadamente posible aquello que observé y con lo que me impliqué durante varios meses: *un proceso de diáspora originado por el cierre de un ciber mundo y los fuertes sentimientos de identidad y comunidad observados en dicho proceso*. Puede que a más de uno todo lo que aquí se cuenta le parezca una *ficción*, o mejor aún, *ciencia-ficción*, y no sería el primero. Recuerdo

contarle el tema de mi investigación a otro doctorando y su primera reacción fue relacionarla directamente con una historia de *ciencia-ficción* por cuestiones como la ciberdiáspora y nombres como el de “thereianos”: “¡Parece *Star Trek*!”, me dijo.⁸⁷ Pero todo lo que recojo aquí sucedió realmente, y tuvo un impacto y significado importantes en la vida de sus protagonistas, usuarios de Internet que vieron desaparecer el ciber mundo en el que habían establecido identidades y comunidades estables y consistentes, y que decidieron seguir en contacto y buscar las formas de estar juntos de nuevo tras el cierre de su “hogar” ciberespacial.

Lo que el lector tiene entre manos es, pues, un texto etnográfico que trata de producir una imagen científicamente válida de un *modo de vida* -el de una serie de usuarios de ciber mundos- y una *situación* -el proceso de ciberdiáspora- que como etnógrafo observé e investigué durante varios meses. Mi tarea aquí no es otra que intentar hacer inteligible una forma de vida extraña -considerablemente extraña para todo aquel no familiarizado con los ciber mundos- con el objetivo de *suministrar contexto* mediante la expresión (plasmación, representación, reflejo) de esa forma de vida (Velasco y Díaz de Rada, 2009: 235). Espero que el relato etnográfico resultante y el *ejercicio retórico* que se despliega en él -como en toda práctica de escritura (Geertz, 1989)- consiga trazar un panorama comprensible de lo que ocurrió y acercar este fenómeno al “lector modelo” (Eco, 1987) que he construido en este texto: la comunidad científica que evaluará este trabajo en una situación de contrastación pública como es la defensa de una tesis doctoral -pues no hay que olvidar que la etnografía es, en última instancia, producida y evaluada en un contexto académico (Stanley, 1990)-; pero también todo aquel interesado en entender cómo se manifiestan aspectos como la identidad, la comunidad y la diáspora en varios sitios de Internet, y en especial, en esos nuevos espacios sociales en red que son los ciber mundos.

⁸⁷ La relación con la ciencia-ficción no es nada descabellado, pues la ciencia-ficción y la realidad se contaminan constantemente de formas diversas y complejas, y realidades actuales como el “ciberespacio” y los “metaversos” tienen su origen en dos novelas de ciencia-ficción, *Neuromante* y *Snow Crash* respectivamente.

9. ETICA DE LA INVESTIGACIÓN CIBERETNOGRÁFICA

“En efecto, los problemas éticos que rodean la investigación etnográfica son muy similares a aquellos que rodean otras actividades humanas [...] En la vida diaria, sobre todo, los asuntos éticos están sujetos a las mismas incertidumbres y desacuerdos, al mismo tipo de intereses creados y opiniones dogmáticas y al mismo abanico de razonables aunque conflictivos argumentos. Todo lo que se les puede pedir a los etnógrafos es que tomen nota de los aspectos éticos de su trabajo y realicen los mejores juicios posibles de acuerdo con las circunstancias. Como cualquier otra persona, ellos tendrán que vivir con las consecuencias de sus acciones, e, inevitablemente, también los otros tendrán que hacerlo. Pero esto es así para todos nosotros y en todos los aspectos de nuestras vidas”.

Hammersley y Atkinson

Antes de pasar al relato etnográfico resultante de mi investigación sobre la ciberdiáspora *There*, me gustaría dedicar un capítulo al tema de la ética de la investigación etnográfica por ser uno de más asuntos más problemáticos dentro de la investigación social actual, especialmente en países como España, donde no disponemos de un marco ético que tenga en cuenta estas cuestiones cuando realizamos investigación social, ya sea en Internet o en contextos presenciales. Mi objetivo con este capítulo es proporcionar algunos elementos para el debate ético sobre la investigación etnográfica en Internet, más concretamente en los cibermundos. No pretendo ofrecer recetas o respuestas universales que sirvan como guía ética para la investigación en estos espacios, puesto que ningún conjunto de reglas puede predecir la variedad de situaciones en las que el etnógrafo deberá proceder con tacto, sensibilidad y precaución. Lo que intentaré mostrar aquí son las decisiones concretas que afronté ante determinados problemas que surgieron durante el transcurso de mi investigación y que me obligaron a ir elaborando mi propio marco ético sobre la marcha, el cual entiendo más o menos acertado en mi caso pero puede no serlo para otros investigadores y en otros contextos de investigación, pues si toda etnografía y toda investigación es una forma de “conocimiento situado” (Haraway, 1988) también lo es de una “ética situada”.

9.1. Sobre ética y antropología

Durante los últimos años, la reflexión sobre los aspectos éticos en diferentes ámbitos de la sociedad ha cobrado un interés creciente, entre ellos aquellos relacionados con la disciplina antropológica. La antropóloga británica Caplan (2003) ha hablado incluso de una “explosión discursiva” relacionada con la ética en Occidente, sobre todo a partir del año 1997, y cuya producción ha ido incrementándose a partir de entonces. En teoría, la ética debería estar en el centro de la propia disciplina antropológica ya que nuestro objeto de estudio está integrado por personas humanas, y al ser estas personas y sus prácticas asociadas nuestra principal herramienta de trabajo, deberíamos evitar cualquier situación que pueda alterar e incluso dañar a estas personas. El problema ha sido precisamente el considerar a estas personas como “objetos”, como “herramientas” al servicio de los intereses de etnógrafo: “El trabajo de campo ha sido definido precisamente como el uso de una persona como herramienta de la investigación” (Goslinga y Frank, 2007: XI). Si todo trabajo cualitativo provoca ciertas cuestiones de ética que es necesario abordar, la etnografía debería hacerlo aún más puesto que la implicación del investigador en el contexto de investigación es mucho mayor que en otros métodos. Mediante la observación participante, la metodología más característica de la antropología, el etnógrafo intenta conocer de primera mano la realidad que estudia manteniendo un trato directo con sus informantes e implicándose en sus actividades cotidianas. De esta manera, el etnógrafo se encuentra de nuevo en una posición *bipolar*: debe mantener el máximo rigor científico pero no puede olvidar que está tratando con seres humanos. No es extraño, pues, que durante su implicación con los sujetos que estudia se produzcan actividades contrarias a la ética, puesto que su principal objetivo es desarrollar una investigación:

Los etnógrafos nos trasladamos a las vidas cotidianas de la gente, hablamos con ellos, los observamos, les preguntamos, pensamos sobre lo que dicen, incluso escribimos sobre ello, analizamos lo que hacen y algunas veces lo criticamos todo. Es muy fácil pensar que todas estas actividades son inherentemente contrarias a la ética (O'Really, 2005: 59).

Si bien el reconocimiento de estas actividades puede hacer que abandonemos el campo, y que este abandono sea una “respuesta ética” por parte del etnógrafo, también sirve para que seamos más conscientes de estos problemas y para que aprendamos de nuestros propios errores y los de otros compañeros, exponiendo humildemente lo que normalmente se oculta y contribuyendo así al avance ético de la disciplina.

afortunadamente, en vez de abandonar la investigación, estos problemas éticos provocan debates que han obligado a los investigadores a ser más conscientes, estar mejor informados, mostrarse más reflexivos y adoptar una postura más crítica con respecto a sus acciones, perspectivas y responsabilidades (O'Really, Ibid.).

Es lo que señalan también Hammersley y Atkinson (2006: 306) al reconocer la importancia de que los asuntos éticos que rodean la investigación etnográfica “se discutan públicamente, pues esto llevará a deliberaciones a investigadores individuales y a equipos de investigación”.

Edel y Edel (1969) han destacado el giro que se produce a partir del año 1938 en relación a la ética en el ámbito de la antropología. Ambos autores señalan que durante el período comprendido entre 1888 y 1938 sólo encontraron cuatro referencias a artículos sobre moral o ética en el índice general de *American Anthropologist*, algo que cambió profundamente a partir del año 1938, cuando advirtieron una mayor preocupación estas cuestiones. Este *giro ético* no debe extrañarnos si tenemos en cuenta que fue por aquel entonces cuando el debate en torno a la responsabilidad de la investigación con personas empezó a germinar como consecuencia de la experimentación médica en clínicas y laboratorios durante la Segunda Guerra Mundial. El descubrimiento de estas atrocidades condujo al nacimiento, en el marco del Código de Nuremberg, del procedimiento médico conocido como “consentimiento informado” (*informed consent*), el cual señalaba la necesidad de respetar a los pacientes como individuos y salvaguardar su integridad y dignidad como personas.

El debate se trasladó de las ciencias biomédicas a las ciencias humanas y sociales y empezaron a desarrollarse una serie de principios éticos que sirvieran para orientar todas aquellas investigaciones en las que intervinieran sujetos humanos. En el campo concreto de la antropología, empezaron a surgir comités y códigos deontológicos desarrollados por asociaciones de antropólogos con el objetivo de delimitar la responsabilidad profesional de los investigadores en su trato con los informantes. Uno de los primeros ejemplos lo encontramos en la *American Anthropological Association* (AAA), en cuya Resolución sobre Libertad de Publicación de 1948, si bien no era exactamente un código de ética sino un documento para proteger la libertad de publicación, se reconocía claramente el deber de salvaguardar los intereses de las personas y comunidades objeto de estudio (Kovalninka, 2010). La AAA ha ido reelaborando sus códigos de ética a partir de entonces, incluyendo nuevos puntos a menudo que iban surgiendo nuevas situaciones y erigiéndose como uno de los principales referentes éticos en lo relativo a la práctica etnográfica, sumándose así a una lista que también incluye los códigos de la *European Association of Social Anthropologists*

(ESA) o del *National Committee for Research Ethics in the Social Sciences and the Humanities* (NESH).

Estos códigos y comités han sido criticados por hacer de la ética un asunto legalista (Pells, 1999), con principios que muchas veces no se ajustan a la realidad antropológica y a la experiencia siempre única y diferente del etnógrafo en el trabajo de campo, ya que los intereses y valores que orientan la relación entre personas dependen siempre del lugar y del momento en que ésta tiene lugar, y es muy difícil prever los conflictos éticos que surgirán. Por lo tanto, no existen soluciones universales que puedan aplicarse en todo trabajo de campo, y la vertiente puramente deontológica de los códigos éticos no agota la cantidad de situaciones problemáticas con las que el etnógrafo tendrá que lidiar. El código de 1998 de la AAA supuso un cambio importante en su planteamiento al reconocer precisamente este aspecto: sus autores se dieron cuenta de la inutilidad de intentar cubrir las infinitas situaciones nuevas que pueden surgir en la realidad cotidiana del trabajo de campo, e instaban a los antropólogos a tomar el código como una “herramienta” desde la que pensar la ética, siendo responsabilidad de cada uno elaborar su propio marco ético de acuerdo con las circunstancias.

En países como Estados Unidos, estos códigos y comités, aún siendo criticados, siguen siendo una base importante sobre la que los antropólogos construyen sus propios marcos éticos. Esto contrasta enormemente con la antropología española, donde no existe un código deontológico de estas características. Así mismo, la bibliografía académica sobre esta temática es prácticamente inexistente en nuestro país, aunque está empezando a generarse un clima de discusión y debate no sólo dentro de la antropología más o menos tradicional (Del Olmo, 2010),⁸⁸ sino también en la etnografía en Internet, ya prefiramos denominarla “virtual”, “digital” (Estalella y Ardévol, 2007), o “ciber”, como es nuestro caso. En este sentido, dada la falta de códigos éticos e instituciones de referencia, así como la escasez bibliográfica y la inexistencia de una reflexión elaborada y un mayor debate ético, esta investigación fue para mí no sólo un experimento metodológico en el sentido explicado en el capítulo anterior, sino también un experimento y un aprendizaje sobre la ética de la investigación etnográfica. Y todo ello en relación a un tipo muy concreto de espacios

⁸⁸ El problema de la ética en la antropología española y su diferencia con respecto a países como Estados Unidos, queda reflejado en las primeras palabras de este importante libro, algo que no puedo más que corroborar después de mi estancia de investigación en Estado Unidos, donde fui consciente de todos estos problemas y de las importantes diferencias entre ambos países: “No es frecuente hablar de ética en antropología, ni leer, ni estudiar, ni siquiera discutir. Al menos en España. Nuestros colegas norteamericanos hace tiempo que tienen la exigencia, desde sus instituciones, de hacer firmar a la gente con la que trabajan un permiso explícito que llaman ‘consentimiento informado’” (Del Olmo, 2010: 9).

digitales como son los cibermundos, los cuales plantean nuevos e interesantes problemas éticos con los que los ciberetnógrafos tenemos que lidiar.

Estos problemas no son muy diferentes a aquellos que surgieron cuando los investigadores descubrieron el ciberespacio como nuevo lugar antropológico al que acceder y hacer trabajo de campo. La mediación tecnológica que supone Internet y los nuevos medios digitales ha hecho que tengamos que empezar a repensar las posibles consideraciones éticas relacionadas con este particular contexto de investigación. También se han desarrollado publicaciones específicas sobre este asunto, en especial la guía ética de la *Association of Internet Researchers* (AoIR). Los principios éticos que se discuten en guías como ésta son básicamente los mismos que en la investigación tradicional (respeto a la persona, seguridad, privacidad, anonimato, etc.), pero su aplicación se complica en este nuevo contexto cuando nos enfrentamos a cuestiones como la distinción entre público y privado en espacios digitales, la propia noción de anonimato en Internet, o la pertinencia o no del consentimiento informado. Todo ello se complica aún más en los cibermundos con nociones como la de “avatar”, la importancia de los videos y las fotografías, o la propia presencia mediada del ciberetnógrafo a través de su avatar, el cual es siempre alguien susceptible de “ver y ser visto” (Pearce, 2006).

9.2. Transparencia y presencia del etnógrafo en los cibermundos

La publicidad y la privacidad son los dos ejes que articulan los diferentes textos y declaraciones sobre ética emitidas por la AAA a lo largo de los años (Adán, 2010). La publicidad se refiere a nuestra obligación, como investigadores, de ser transparentes con respecto a nuestro trabajo de investigación, mientras que la privacidad tiene que ver con la obligación de proteger a nuestros informantes ante los daños que la información revelada pudiera causarles.

Centrándonos en el primer eje, debemos, como etnógrafos, hacer lo posible por revelar a nuestros informantes la naturaleza y propósitos de nuestro estudio una vez que accedemos al campo. Como sabemos, existen múltiples relaciones de poder asimétricas y desequilibrios de beneficio entre el que investiga y aquellos que son investigados. El etnógrafo tiene casi siempre mucho más que ganar que sus informantes, obteniendo beneficios que se traducen en trabajo, dinero, reconocimiento profesional y/o académico. Aunque los informantes pueden valorar contar su experiencia íntima y personal al investigador -quien actúa muchas veces como *terapeuta*⁸⁹, es muy improbable que lleguen

⁸⁹ Cannon comenta cómo durante su investigación sobre el cáncer de mama muchas mujeres le pedían que “las atendiera porque ‘necesitaban a alguien con quien hablar’ acerca de su situación” (Cannon, 1992: 171). El

a disfrutar de los mismos beneficios que éste. En este sentido, se ha dicho que la investigación etnográfica de alguna manera implica la *explotación* de aquellos a los que se estudia (Hammersley y Atkinson, 2006), puesto que estos últimos aportan información al investigador y casi siempre no reciben nada a cambio. Así mismo, también se ha argumentado que en la mayoría de los casos los investigadores suelen observar a aquellos que tienen menos poder e influencia, ya que el estudio de los poderosos es muchas veces inviable por problemas de acceso al campo:

Puesto que es menos probable que los grupos poderosos de nuestra sociedad autoricen el acceso a los investigadores, la investigación en ciencias sociales tiende a concentrarse entre los que no tienen poder. Contamos con muchos más estudios sobre trabajadores que sobre gerentes de corporaciones, más sobre pobres y desviados que sobre políticos y jueces. Los investigadores exponen las faltas de los débiles, mientras que los poderosos permanecen intocados (Taylor y Bogdan, 2002: 47).

Por lo tanto, lo menos que podemos hacer es ser honestos con nuestros informantes y hacerles saber que van a ser investigados, por qué y con qué objetivos. En este sentido, es necesario presentarnos e identificarnos como etnógrafos desde el primer momento, de forma que no queden dudas acerca de nuestra presencia y nuestro papel en el campo. Como ha recordado Díaz de Rada, este tipo de preceptos morales no sólo contribuyen a hacer de nosotros mejores personas, sino también mejores investigadores, al tiempo que nos alejan de prácticas como la de la investigación “encubierta”, que se justifica muchas veces por la posibilidad de acceder al campo y obtener información que de otro modo “perderíamos”.⁹⁰

No importa cuánta información concreta podamos “perder” al conceder prioridad a este principio (aunque hay que recordar que *no* la teníamos), tratar a las personas del campo sencillamente como tales contribuye enormemente a mejorar nuestra aprehensión de los

de terapeuta es sólo uno de los múltiples papeles que el etnógrafo puede asumir durante su trabajo de campo, donde es capaz de volverse “un afable camarada de la persona estudiada, un amigo distante, un extranjero circunspecto, un comerciante que paga por revelaciones, un oyente un tanto distraído ante las puertas abiertas del más peligroso de los misterios, un amigo exigente que muestra un vivo interés por las más insípidas historias familiares, así el etnógrafo hace pasar por su cara una preciosa colección de máscaras como no tiene ningún museo” (Griaule, citado en Clifford, 1983: 139).

⁹⁰ La investigación encubierta significa que el etnógrafo lleva adelante la investigación sin que la mayoría de los informantes, o nadie en absoluto, sepan que la investigación se está realizando. Este tipo de investigación ha sido comparada por algunos autores (Bulmer 1982) con prácticas como el espionaje, ya que niega los derechos humanos de la autonomía y la dignidad (Hammersley y Atkinson, 1994).

procesos concretos de la identificación local [...] El valor de las personas de nuestro campo no radica en ser “otros”, sino sencillamente en que son seres humanos (Díaz de Rada, 2010: 67-68).

Y esto no sólo con respecto a nuestros informantes sino en relación a nuestra propia condición como personas, puesto que convertirse en etnógrafo no significa que uno deje de ser automáticamente ciudadano o persona, hasta el punto de que “el compromiso de uno con respecto a la investigación deba mantenerse a toda costa” (Hammersley y Atkinson, 1994: 307).

Si bien nosotros rechazamos plenamente este tipo de investigación “encubierta”, existen trabajos que han hecho amplio uso de ella, ocultando a los sujetos estudiados los propósitos de una investigación que ellos desconocían. Algunos autores defienden esta práctica exponiendo la idea goffmaniana de que en toda interacción siempre hay una manipulación estratégica de nuestra persona y, por tanto, todo el mundo se ve obligado a mentir en determinadas circunstancias. Así, muy raramente decimos “toda” la verdad sobre nuestra investigación a nuestros informantes. Pero esto no quiere decir que sea necesario engañar por completo, y el alcance de la idea de Goffman debería entenderse más en relación a la ocultación de ciertas creencias personales, compromisos, o tendencias religiosas o políticas del etnógrafo, como podría hacer en otras situaciones cotidianas, que a los detalles de una investigación que por respeto a sus informantes, sus colegas, y a la propia disciplina, siempre debería revelar. Y esto porque el que engañemos sobre los propósitos de nuestra investigación puede perjudicar no sólo a nuestros informantes, sino a otros investigadores (dificultando un posible acceso futuro), a la propia profesión (que los informantes vean a los antropólogos como personas mentirosas o “espías”), e incluso a nosotros mismos, puesto que incluso cuando el “encubrimiento” ha sido mantenido con éxito, “el investigador se ve obligado a convivir con las deudas morales, las angustias y las dificultades prácticas de llevar a buen término esta estrategia” (Hammersley y Atkinson, 1994: 89), algo que puede acompañarle durante toda su carrera profesional.

Por lo tanto, aunque se acepte que la interacción con los informantes conlleva cierto tipo de manipulación estratégica -no muy distinta de la que se lleva a cabo en toda situación cotidiana-, el etnógrafo debe evitar en la medida de lo posible el engaño, y no sólo por razones éticas, sino también por razones de tipo científico, ya que durante el transcurso del trabajo de campo puede haber situaciones en las que nuestra estrategia se vea cuestionada: por ejemplo, la omisión de determinada información puede volverse en nuestra contra en cualquier momento, y si el etnógrafo decide finalmente revelar su identidad como investigador es casi seguro que provocará sentimientos negativos entre sus informantes, que perderán automáticamente la confianza que habían depositado en él. En este sentido,

no son raras las situaciones en que el etnógrafo puede sentirse “probado” y presionado por el grupo para que se sincere, puesto que es a menudo un sujeto “bajo sospecha”, alguien que se encuentra en una posición ambigua e incierta con respecto a los demás miembros del grupo. En este tipo de situaciones, el etnógrafo se verá en la dificultad de seguir mintiendo y continuar su estrategia, con las deudas morales consiguientes, o revelar su verdadera identidad y propósitos, lo que puede desembocar en la expulsión inmediata del campo y en la negativa de esos informantes a tratar con otros investigadores futuros.

Al igual que en las etnografías tradicionales y las etnografías en otros espacios de Internet, la transparencia del etnógrafo en los cibermundos tiene que ver con revelar a aquellos sujetos que estudiamos los detalles de nuestra investigación e identificarnos a nosotros mismos como investigadores. En uno de los pocos artículos sobre los aspectos éticos de los cibermundos, McKee y Porter (2009) decidieron entrevistar a algunos investigadores sobre las decisiones éticas que tomaron en sus respectivas ciberetnografías en estos espacios (*Second Life*, *City of Heroes*, *Lineage I* y *Lineage II*), y todos afirmaron su decisión de ser lo más abiertos y honestos posibles sobre sus intenciones, algo que benefició incluso sus investigaciones, contrariamente a lo que piensan aquellos que practican la investigación encubierta. Lisa Galarneau, hablando de su experiencia como investigadora en el cibermundo *City of Heroes*, señala el dilema que le supuso el hecho de revelar o no su identidad como investigadora, ya que mientras que Thomas Malaby (otro investigador en cibermundos) le aconsejaba que debería hacerlo, sus supervisores en la universidad le decían que no: “Ellos [sus supervisores] partían de ese paradigma que piensa que la gente revela *menos* cuando saben que eres un investigador. Pero lo que he encontrado es que la gente revela *más* cuando saben que eres un investigador” (citado en McKee y Porter, 2009: 23).

Una de las formas más extendidas de hacer transparente nuestra identidad como investigadores es precisamente publicarlo en el perfil de nuestro avatar. En *Second Life*, por ejemplo, todo avatar tiene asociado un perfil que actúa como espacio personal de cada uno y donde aparecen datos sobre sus gustos, intereses, grupos a los que pertenece, e incluso información sobre la vida real de la persona. Acceder al perfil de un avatar es tan simple como posicionar el cursor encima de él y clicar el botón derecho. Es algo que todo el mundo suele hacer para conocer más acerca de ese avatar y de la persona que lo maneja, siempre y cuando ésta ofrezca información sobre su vida “real”. Publicitar en nuestro perfil que somos “investigadores” es una forma de hacer transparente nuestro rol y nuestros propósitos. En mi caso, señalé en mi perfil de *Second Life* y de los otros cibermundos en los que realicé exploraciones etnográficas que era un “investigador social interesado en estudiar los comportamientos de las personas en los cibermundos”, frase con la que quedaba revelada mi condición de investigador a todo aquel que interactuara conmigo. También hice lo

mismo en el perfil de *Facebook* vinculado a mi avatar, incluyendo un *link* al mismo en mi perfil de *Second Life* de forma que todo aquel que lo visitara pudiera acceder a él si quisiera. El *link* a una página web externa al ciber mundo concreto que investigamos es un recurso que otros investigadores han adoptado, pero en la mayoría de los casos se trata de webs personales que sirven para ver otros trabajos del autor y que le dotan de credibilidad como investigador. En mi caso, dado que se trataba de un trabajo de tesis doctoral en marcha y no contaba con una web personal con una cantidad suficiente de publicaciones, no consideré necesario incluir este dato, pero sí me pareció pertinente incluir el *link* a la página web de *Facebook* como una estrategia de reciprocidad y una manera de establecer una relación de simetría con mis informantes, dado que ellos hacían un uso extensivo de esta red social. También hice lo mismo en otros ciber mundos donde realicé incursiones etnográficas, como *Twinity* y *Onverse*, en foros relacionados con ciber mundos, y en sitios web como *YouTube*, conservando siempre el mismo nombre de usuario, Ben Eno, el cual, como ya he dicho, actuaba como una especie de identidad científica *transfronteriza* entre los diversos ciberlugares que atravesé durante mi trabajo de campo.

Otra forma de revelar mis propósitos como investigador fue explicitar, siempre que quería realizar una entrevista a algún sujeto en particular, mi rol como investigador -que también podían ver en mi perfil- y los propósitos de mi estudio. Tomé la aceptación de los informantes a ser entrevistados como prueba de su consentimiento, sin necesidad de recurrir al protocolo normalizado que se maneja en Estados Unidos y a la obligación de que el consentimiento informado (y el conjunto de la investigación) fuera aprobado por un IRB (Institutional Review Board),⁹¹ como es lo normal en este país. Hice esto a raíz de una interesante discusión sobre ética de la investigación cualitativa con mi tutora en Estados Unidos, Celia Pearce, la cual me indicó que dado que mi tesis estaba inscrita en una universidad española y no en una norteamericana, y puesto que en España no tenemos una legislación que regule este tipo de investigaciones y, por tanto, no se nos exige la fórmula normalizada del consentimiento informado, bastaba con decir a los sujetos que estaba realizando una investigación sobre ciber mundos y que si aceptaban o no ser entrevistados, aparte de las estrategias de transparencia ya comentadas. En cualquier caso, la misma AAA específica que el consentimiento informado no requiere obligatoriamente un formulario

⁹¹ Los Institutional Review Boards (Comités de Revisión Institucional) son cuerpos administrativos designados para aprobar, vigilar, examinar, garantizar y proteger los derechos y el bienestar de todos aquellos sujetos que participan en proyectos de investigación.

debidamente escrito y firmado, sino que es “la calidad del consentimiento, y no su formato, lo que resulta relevante” (AAA, 1998: 3).⁹²

Un aspecto interesante de los cibermundos, y que lo diferencia profundamente de otros espacios de Internet, es que la presencia del investigador es siempre evidente, ya que aparece representado en el interior del mundo por medio de su avatar, que normalmente es una figura tridimensional. Todo investigador que quiera introducirse en este tipo de espacios debe crearse un avatar, esto es, una representación corporal de sí mismo que le permita interactuar con los demás. Este hecho acerca los cibermundos al tipo de experiencia etnográfica que se da en los contextos presenciales, donde el etnógrafo siempre es bien visible y puede ser interpelado por los demás en cualquier momento. Esto es muy diferente a lo que ocurrió en las primeras etnografías en Internet, donde el carácter textual de las identidades y las por entonces muy celebradas posibilidades de anonimato llevaron a muchos a realizar investigaciones que no exigían participación ni identificación por parte del etnógrafo. Como señalaba Hine en los primeros días de la etnografía en Internet:

El etnógrafo del ciberespacio puede, evidentemente, fisgonear de forma que el de a pie no puede. En un contexto físico, un observador está siempre marcado por su diferencia, incluso aunque guarde total silencio, caso radicalmente diferente del de los merodeadores del entorno virtual, quienes pueden pasar desapercibidos (Hine, 2004: 63).

Este “fisgoneo” se relaciona con la postura teórica que entendía el ordenador como un medio que reduce las “señales sociales” (Sproull y Kiesler, 1986; 1991) pues, desde este punto de vista, la interacción en este entorno carecía de señales sociales propias de la comunicación cara-a-cara, tales como el estatus, la edad, el género, la identidad, etc., lo cual, se creía, daba lugar a *efectos* como el anonimato, la desinhibición, el debilitamiento de las normas sociales, etc. Esto cambia drásticamente con los espacios tridimensionales de los cibermundos, ya que el avatar vuelve a estar marcado por su “diferencia” con respecto a los otros avatares y es siempre un agente susceptible de “ver y ser visto” (Pearce, 2006), de modo que la presencia prolongada en un contexto determinando donde no somos conocidos puede despertar tensiones y sospechas entre los demás. De ahí la necesidad de ser transparentes desde un primer momento y explicitar nuestro rol como investigadores.

⁹² El consentimiento informado ha sido criticado precisamente por ser un procedimiento demasiado engorroso y burocrático, capaz de alterar la relación natural que el investigador intenta conseguir mediante la obligación por parte del informante de estampar una firma en un documento impreso otorgado por el investigador previa aceptación del IRB. Los IRBs han sido criticados en una dirección similar, ya que muchas veces funcionan más como una forma de proteger a las instituciones contra posibles litigios que como un mecanismo que vela verdaderamente por el bienestar de los sujetos estudiados.

Así mismo, la participación en estos espacios es muchas veces necesaria y el papel de mero observador no es siempre bien aceptado. Por ejemplo, al principio de mi investigación con el grupo *Smile Kat* fui interpelado varias veces por algunos miembros del grupo porque mi avatar no bailaba. Como explicaré más adelante, el baile cumple una función fundamental dentro de esta comunidad de “thereianos” y el hecho de que me presentara allí sin bailar mientras los otros lo hacían no era bien visto por ellos. Fue por este motivo que tuve que realizar gran parte de la investigación con este grupo bailando, o mejor dicho, “danzando entre avatares”. Este hecho también me reveló la importancia de la *visibilidad* en estos nuevos espacios de Internet, y más concretamente, de una visibilidad tridimensional que trae consigo no sólo nuevas cuestiones estéticas sino, como acabamos de ver, etnográficas y éticas.

9.3. Expectativas de privacidad

Una vez que hemos revelado nuestra identidad como investigadores y explicitado nuestros objetivos, y tenemos, por tanto, una serie de sujetos dispuestos a ser investigados, es hora de preguntarnos cómo vamos a manejar la información y los datos que estas personas nos proporcionen sin que sufran perjuicios derivados de nuestra investigación. Esta cuestión tiene que ver con la privacidad de los datos y el respeto a la confidencialidad y el anonimato de las personas que estudiamos. Pero, ¿qué entendemos exactamente por “privado”? El concepto de privacidad es algo complejo ya que muchas veces la línea que separa lo público y lo privado no es demasiado clara. Normalmente se entiende como espacios públicos lugares como parques, jardines, calles o plazas, y como privados lugares como casas y dormitorios. Así mismo, se distingue entre información que es de dominio público (la obtenida por medio de programas de televisión, radios, libros, charlas, conferencias, etc.) y aquella que es secreta o confidencial. Esta diferenciación ha hecho que se considere que cuando la investigación se desarrolla en espacios públicos como parques, calles o plazas no es necesario solicitar permisos ni recurrir a la fórmula del consentimiento informado. Sin embargo, si durante la investigación, aunque se realice en un espacio público, el investigador interactúa y participa con la gente y lleva a cabo un registro continuado de datos, debe informar a estas personas de que están siendo investigadas.

Si la distinción entre público y privado ya es compleja en los contextos presenciales, el problema adquiere nuevas dimensiones en un espacio como Internet. Son comunes las metáforas que ven Internet -a menudo de un modo claramente “ciberbólico” (Woolgar, 2005)- como una nueva plaza pública al servicio de la ciudadanía y la libertad de información, que complementa (y para algunos sustituye) al espacio público “real”. Ya vimos como Rheingold, por ejemplo, veía en Internet y en las comunidades virtuales un lugar para

la reconstitución de la libertad, la igualdad y el compromiso social y político, hasta el punto de hacer varias comparaciones con la democracia ateniense y caracterizar Internet como un “ágora” o una “democracia electrónica”. Esta visión de Internet como espacio público y accesible a todo el mundo hace que podamos aplicar la misma excepción que se realiza en contextos públicos presenciales y no solicitar permisos ni obtener el consentimiento informado. De hecho, para algunos autores, la propia naturaleza abierta y accesible de Internet lo convierte en un espacio poco favorable para la formación de expectativas de privacidad:

Cualquier persona que usa sistemas de comunicación disponibles públicamente en Internet debe estar al corriente de que esos sistemas son [...] mecanismos para el almacenamiento, transmisión y recuperación de comentarios. Que algunos participantes tengan cierta expectativa de privacidad, es algo erróneo (Walther, 2002: 207).

En el contexto de los cibermundos, esto se traduce en que las compañías que los sustentan, esto es, los “señores del aire” (Echeverría, 1999), tienen acceso a todo lo que dicen y hacen sus residentes. Y no sólo mientras están presentes en el ciber mundo, sino cuando están fuera de él y llevan incluso meses sin conectarse, pues los datos introducidos por los usuarios permanecen en los servidores hasta que los administradores decidan qué hacer con ellos. De nuevo aquí vemos justificado la pertinencia del término de nuestra elección, “cibermundos”, por las relaciones ya señaladas entre el prefijo “ciber” y la idea de control. Los cibermundos no sólo controlan lo que sus residentes pueden hacer y lo que no, y en la mayoría de los casos lo que pueden construir y lo que no (*Second Life* sería una excepción a esta regla), sino que también ejercen un control sobre cualquier información publicada en su interior, pudiendo archivarla, transmitirla y recuperarla para diversos fines, en especial aquellos relacionados con estudios de mercado.

También se tiene la impresión de que los cibermundos, al ser espacios inherentemente interactivos y visibles, no generan altas expectativas de privacidad y se acercan al tipo de experiencia que tenemos cuando paseamos y observamos libremente por la calle. Este fue uno de los aspectos debatidos en una interesante discusión en la lista de la AIR (*Association of Internet Researches*) que tuvo lugar en marzo del 2008 bajo el título de “*avatar research ethics*”. Así mismo, algunos participantes en esta discusión consideraban los avatares como “artefactos” que podían ser tratados de la misma manera que los blogs u otros textos públicos.

Sin embargo, como nos recuerda Boellstorff (2008), durante su trabajo de campo en *Second Life* descubrió que varios residentes normalmente pedían permiso para citar a otros

residentes si estaban escribiendo algo para consumo público. Así mismo, en *Second Life* y otros cibermundos no es raro ver conversaciones -textuales o mediante chat de voz- entre dos o más avatares que se entienden como privadas pero que son mantenidas en el chat público, de forma que todo el mundo alrededor puede leer la conversación. De esta forma, lo que cuenta como “público” o como “privado” no es tanto el hecho de que un lugar digital esté configurado tecnológicamente como un espacio público en el que cualquiera puede entrar e investigar libremente (como refleja la visión anterior), sino cómo las personas implicadas definen la distinción entre “público” y “privado” y, por tanto, qué expectativas de privacidad manejan, algo que puede variar de una comunidad a otra. Esto quiere decir que las categorías “público” y “privado” no vienen dadas de antemano, sino que más bien son construidas socialmente por los miembros de la comunidad, y es tarea del etnógrafo negociar estos sentidos con sus informantes para respetar su confidencialidad.

Aunque este sea en gran medida el proceder ético ideal, hay que reconocer, como hace Steinkuehler, que cada investigador que ha estudiado estos cibermundos “tiene su propia comprensión de lo que es público y privado” (citado en McKee y Porter, 2009: 29), algo que puede extenderse al conjunto de la investigación social en Internet. Como señala esta autora, es realmente difícil tratar con este tipo de cuestiones éticas porque uno siempre se pregunta si está actuando de la forma correcta:

"¿Estoy haciendo lo correcto con seguridad?" porque no hay ningún modelo que diga: “Aquí es donde no puedes ir y aquí es donde puedes”. Así que te sientes vulnerable y como si tuvieras que revisar todo tres veces porque te preocupa que puedas hacer daño de alguna manera (citado en McKee y Porter, *Ibid.*).

Por lo tanto, los investigadores sociales se encuentran en la tesitura de tener que imponer sus propias definiciones de público y privado, o de respetar las expectativas de privacidad de sus informantes, y todo ello en base a una dicotomía (público/privado) que ha demostrado tener varias limitaciones.

Pero más allá de que consideremos ciertos espacios como públicos o privados, e independientemente de que en base a esta diferenciación debamos pedir permiso para registrar información o no -un asunto que siempre resulta extremadamente controvertido-, considero que es un imperativo ineludible de toda ética etnográfica revelar nuestra presencia como investigadores y hacer saber a nuestros informantes que están siendo investigados. Ya he señalado cómo la condición visual de los cibermundos actuales, la mayoría de ellos tridimensionales, hacen particularmente evidente la presencia del ciberetnógrafo, el cual se introduce en la comunidad que quiere investigar mediante su

avatar, un avatar que es observable para los demás y que puede generar dudas y tensiones dentro de la comunidad si no revela sus verdaderos propósitos. Pero, así mismo, el ciberetnógrafo dispone de múltiples herramientas para explicitar más aún su presencia. En este sentido, mi papel como investigador era claro dentro de la comunidad, ya que así lo explicitaba en mis distintos perfiles de usuario, y así lo repetía siempre que quería mantener una entrevista personal con un avatar o usuario en particular. De hecho, en más de una ocasión, mi papel como investigador quedó revelado de forma abierta en el chat público. Por ejemplo, al acceder a algún evento dentro de *Second Life*, algunos informantes de confianza me saludaban preguntándome qué tal iba mi investigación (“Hey Ben, ¿cómo va tu investigación?”); o también posteaban algún comentario relacionado con mi investigación en mi perfil de *Facebook*, con frases como “quizás esto te resulte interesante para tu investigación”. Estas declaraciones también las hacían en mensajes privados al ponerse en contacto conmigo, y señalaban el interés de algunos informantes por mi estudio y su voluntad de compartir información, ideas y su propia experiencia de forma tanto pública como privada.

9.4. La cuestión del anonimato

Estrechamente relacionado con el tema de la privacidad está la cuestión del anonimato. Toda investigación etnográfica conlleva la obligación de hacer públicas cosas dichas y hechas por los colectivos que investigamos y las personas que forman parte de ellos. Esta cuestión se hace especialmente importante durante el proceso de escritura etnográfica, en la que hacemos públicas las informaciones citando nombres de personas, comunidades, objetos y lugares. Una revelación inapropiada de la identidad de un informante puede tener consecuencias negativas para él y su red de contactos, y es cuando la investigación sale a la calle de forma pública cuando la perspectiva de las consecuencias a largo plazo se dispara, pues nunca sabemos a quién llegara esa publicación y qué efectos provocará.

Junto con la fórmula del consentimiento informado, en su versión formal o informal, la convención más extendida a la hora de respetar y proteger a nuestros informantes es el recurso al anonimato de los datos obtenidos. Esto se suele hacer cambiando el nombre real de los participantes por un nombre ficticio o inventado que actúa como *seudónimo*, o mediante el empleo de *iniciales* que impidan reconocer la identidad real. También se suelen alterar pequeños detalles muy ligados a la persona y que puedan servir para identificarlos de alguna manera. El anonimato debería mantenerse incluso cuando los informantes permiten que les identifiquemos por su nombre, al menos por dos razones básicas. La primera es que ni los propios informantes ni el propio investigador pueden prever los

efectos que la etnografía tendrá una vez finalizada, es decir, cómo circulará y cómo será interpretada por aquellos que accedan a ella -incluidos los propios informantes-⁹³, y esta situación puede producir posibles riesgos o efectos negativos no previstos por aquellos que accedieron a ser identificados. La segunda es que las personas no existimos en soledad, y por tanto, identificar a una persona puede potencialmente identificar su círculo social, es decir, sus posibles amigos, grupos de interés y miembros de una comunidad, quienes pueden no querer ser identificados pero que al relacionarse de alguna manera con la persona identificada pueden ver comprometido indirectamente su anonimato. Sin embargo, la garantía de un anonimato total es a menudo imposible ya que, aunque los nombres se oculten mediante seudónimos o iniciales, aquellos que forman parte de la comunidad o conozcan algo de ella pueden llegar a descifrar las identidades verdaderas con relativa facilidad.

Durante el trabajo de campo, el etnógrafo puede llegar a conocer detalles íntimos y personales de los miembros de una comunidad que son desconocidos para los demás, y en estos casos deberá actuar con verdadera cautela para no provocar daños dentro de la propia comunidad. En cierta medida, un etnógrafo debería tener una lista de datos que nunca publicará (incluso bajo seudónimo, por lo dicho anteriormente) con el fin de evitar daños y consecuencias negativas a sus informantes. Aunque esta lista será particular de cada etnógrafo y en cada contexto, algunas de estos datos pueden ser los siguientes: comentarios negativos (“cotilleos”, “chismorreos”, etc.) sobre un puesto de trabajo, compañero de trabajo, o grupo; orientación sexual del informante (en especial aquellas que puedan acarrear algún tipo de estigma social); aspectos que puedan considerarse humillantes o embarazosos a ojos de otras personas; cuestiones extremas como informaciones acerca de implicaciones criminales o que sean condenables por ciertas empresas o instituciones (por ejemplo, en el ámbito de la cultura digital, la práctica del *hacking*), etc. Ante este tipo de informaciones demasiado personales, el etnógrafo debería ejercer “cierto grado de autocensura” (Adler y Adler, 1991) con el fin de evitar posibles daños y molestias a la gente estudiada y contribuir a desacreditar potencialmente el lugar.

De nuevo aquí, el problema del anonimato se complica cuando hablamos de Internet y, más específicamente, de avatares y cibermundos. Es fácil pasar por alto el hecho de que

⁹³ Las políticas de recepción de los documentos etnográficos no son las mismas actualmente que hace unos años, pues es cada vez más frecuente que nuestros informantes lean y escriban. Los resultados de nuestra investigación, expuestos por medio de monografías, conferencias, artículos o tesis doctorales, pueden ser leídos por nuestros informantes o las personas sobre las que se ha escrito, de modo que ni el antropólogo ni el sociólogo pueden asumir que sus informantes nunca podrán acceder a los resultados de la investigación. Así, las culturas que hace un tiempo eran no letradas, son hoy textualizadas (Clifford, 1991).

detrás de los avatares hay siempre personas reales que tienen sentimientos y derechos. Esto se relaciona con la percepción popular, ya discutida, de que estos mundos son espacios “virtuales” y, por tanto, “no reales” o “menos reales que lo real”. Sin embargo, cuando hablamos con los sujetos implicados nos damos rápidamente cuenta de que su percepción no es la de que sus avatares son seres ficcionales o digitales, sino extensiones de sí mismos cuyas palabras, acciones y pensamientos en el mundo “virtual” pueden tener el mismo alcance y significado que aquellos que desarrollan en el mundo “real”. Es más, hablando de este tema con algunos de mis informantes, muchos de ellos no diferenciaban entre sus actividades “reales” y sus actividades “virtuales”, al tener una visión de Internet y los cibermundos como una parte de su vida cotidiana tan real como aquella no mediada por tecnologías digitales. Existe, por tanto, una fuerte *identificación* entre el avatar y la persona que lo crea y controla, una persona que ha dedicado una gran cantidad de tiempo, pericia tecnológica y energía psíquica, social y económica en crear el *doble* que lo representa en estos espacios y que le permite actuar y desenvolverse dentro de ellos. Esta identificación entre usuario y avatar debería servir para que los avatares sean tratados con el mismo respeto y protección que las personas (McKee y Porter, 2009). En la discusión ya mencionada en la lista de AIR sobre “*avatar research ethics*”, uno de los participantes decía lo siguiente sobre su avatar en *Second Life*.

El avatar es una identidad en sí misma -con una lógica, una historia y una localización social *in-world* [...] nombrar el avatar puede conducir a la localización del avatar incluso [en] “RL”⁹⁴ [...] He estado en secondlife en varios modos desde el año 2003 -y he encontrado mucha gente (incluido yo mismo) que se identifica muy fuertemente con sus avatares- tenemos vidas allí (por ridículo que parezca) y, en realidad, así como no me gustaría que mi sala de estar fuera emitida en línea [...] no me gustaría que todo lo que hago en secondlife sea revelado. Pero revelar el nombre de mi avatar en la investigación de alguien permitirá efectuar conexiones (Gajjala, 2008).

Con el objetivo de evitar este tipo de situaciones, he utilizado la práctica ética estándar de garantizar la privacidad y el anonimato de los informantes a través del uso de seudónimos. El recurso al empleo de seudónimos en cibermundos no tiene que ver únicamente con preservar la privacidad y el anonimato de las identidades reales de los avatares sino, más aún, de las identidades digitales o “nombres de pantalla” (*screen names*) de los usuarios, que es a lo que se está refiriendo la cita anterior. Lo que se produce en estos casos es un efecto de *doble anonimato* que implica ocultar no sólo el nombre real (si lo conocemos) sino, más importante aún, el nombre del avatar, es decir, el nombre con el que un sujeto se

⁹⁴ Las siglas “RL” se utilizan en Second Life para referirse a “Real Life”, “vida real”.

presenta en los cibermundos. En estos espacios, el nombre de pantalla o nombre del avatar es quizás el elemento más importante en la configuración de una identidad digital, ya que es el único aspecto del mundo que no podemos cambiar. A lo largo de nuestra travesía por un ciber mundo en particular, podemos cambiar el aspecto de nuestro avatar cuantas veces queramos, modificando elementos como el color de pelo, la estatura, la complexión, etc., así como el tipo de objetos que portamos, pero el cambio de nombre de pantalla es muchas veces imposible, algo que viene determinado por el propio *software* que sustenta el ciber mundo, de modo que la única manera de hacerlo es abrirse otra cuenta con un nombre diferente. Por esta razón, el significado que la gente atribuye al nombre de su avatar es sumamente importante en la configuración de su identidad y juega un papel importantísimo en la manera en que interaccionamos y nos relacionamos con los otros avatares. Por ejemplo, una de las formas en que la gente se hacía reconocible a los demás en *Second Life*, *Facebook* y otras plataformas digitales cuando *There* cerró, fue mediante frases como “yo era Anna en *There*” o “yo era Mike en *There*”, donde el nombre de pantalla actuaba como factor de identificación de esa persona más que el aspecto de su avatar, el cual podía variar en el tiempo.

He utilizado el recurso al anonimato incluso cuando algunos informantes me dijeron que no tenían problema en que revelara sus nombres (tanto el de su avatar como el real), y esto por las razones ya señaladas de que nunca sabemos los posibles efectos que la etnografía tendrá una vez finalizada, y porque identificar a un avatar puede comprometer indirectamente a todo su círculo social, no sólo a personas concretas que no quieren verse identificadas y que así se lo han manifestado al etnógrafo (como ocurrió en mi caso con algunos de mis informantes), sino a conjuntos sociales como grupos, comunidades y lugares, que pueden adquirir una publicidad no deseada.

Por otro lado, uno de los aspectos éticos más complejos relacionados con la investigación sobre cibermundos y sobre Internet en general tiene que ver con la edad real de los sujetos que estudiamos, especialmente si son menores de edad. A pesar de los intentos por parte de académicos, consultores, abogados, tecnólogos y anunciantes por determinar la edad de una persona en Internet, la realidad es que es muy difícil saber si alguien cuando está en línea es en realidad una niña de 11 años o un hombre de 45. Los adultos pueden hacerse pasar por niños y los niños por adultos. Los mismos creadores de los sistemas de verificación de edad reconocen que siempre hay una manera de burlar el sistema y, por tanto, nunca podemos estar seguros de la edad real de los usuarios. Como dice claramente Hemanshu Nigam, el ex director oficial de seguridad de la red social *MySpace*, “Las empresas hacen verificación de edad porque saben que deben hacerlo, pero todo el mundo sabe que no funciona muy bien” (Perlroth, 2012). Los expertos reconocen que la solución más eficaz por el momento no pasa por la tecnología, sino por la educación y

la vigilancia paterna, por educar tanto a adultos como a niños y jóvenes sobre lo que ocurre en Internet y qué riesgos existen cuando estamos en línea.

Los cibermundos atraen tanto a niños y adolescentes como a adultos debido a su atractiva mezcla de estética tridimensional (similar a la de los modernos videojuegos) y sus enormes posibilidades de interacción y socialización en línea. Aunque existen cibermundos explícitamente dirigidos a niños (*Webkinz*, *Club Penguin*, *Whyville*, *Lego Universe*) y a adolescentes (*There*, *Habbo*, *Kaneva*, *Onverse*), ambos segmentos de población pueden acceder a cibermundos para mayores de edad mintiendo sobre sus edades en la página de registro. Por ejemplo, *Red Light Center* es un cibermundo explícito de alto contenido sexual. De hecho, toma su nombre del conocido Barrio Rojo de Ámsterdam. Aunque el cibermundo pretende que sus usuarios sean mayores de 18 años, no emplea ningún mecanismo para verificar la edad de las personas que se registran en su página y un estudio reciente demostró que cerca del 16% de sus residentes eran menores de edad (FTC, 2009).

Algunos cibermundos rechazan un intento inmediato de re-registrarse desde el mismo ordenador. Pero siempre se puede reingresar desde otro ordenador o con otro nombre y cuenta de correo electrónico. Existen otras medidas suplementarias para la separación de menores y mayores de edad. Por ejemplo, ciertas zonas de algunos cibermundos están únicamente disponibles para usuarios mayores de 18 años y sólo se puede acceder a ellas mediante pago con tarjeta bancaria. En cibermundos como *Kaneva* o *IMVU*, este pase se conoce como “Access Pass” y normalmente ofrece contenido erótico o sexual.

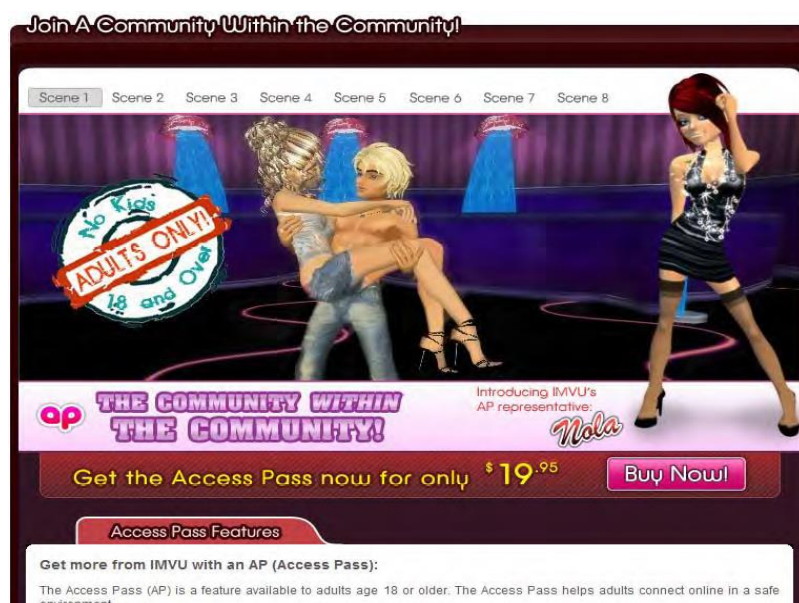


FIGURA 23. “Access Pass” en el cibermundo IMVU [Fuente: IMVU Inc.].

Algunos cibermundos tienen incluso filtros automáticos que dividen a los usuarios menores y mayores de edad una vez en el interior del mismo. *Kaneva*, por ejemplo, divide sus espacios públicos en “para menores de 18” y “para mayores de 18”. *IMVU*, por otro lado, no permite a usuarios mayores de 18 años buscar a usuarios comprendidos entre los 13 y los 17. Otros como *There.com* o *Gaia Online* tienen su propio equipo de moderadores encargados de vigilar y controlar la conducta de sus residentes, especialmente en todo lo relativo a contenido inapropiado. Estos moderadores tienen diversas formas de actuar, tales como silenciar el texto o la voz de un usuario, “congelar” un movimiento de avatar que sea considerado sexual u obsceno, limitar la visibilidad de un determinado perfil de usuario, o directamente prohibir la entrada a corto o largo plazo al cibermundo. En estos cibermundos, el componente de control inherente a todos los cibermundos se incrementa debido a este tipo de controles suplementarios que vigilan diariamente la conducta de sus residentes.

A pesar de todo este tipo de medidas y restricciones de edad establecidos por los administradores de los cibermundos, los usuarios menores de edad siempre pueden acceder a los cibermundos de contenido adulto falsificando sus edades reales y evadiendo así los mecanismos de detección de edad. Los niños no pueden ser adecuadamente protegidos de todo aquello que puedan ver, oír o experimentar en un cibermundo si acceden a los mismos aparentando ser mayores de lo que son. En este sentido, es trabajo de los padres familiarizarse con las características de los cibermundos y controlar que sus hijos no están accediendo a estos lugares mintiendo sobre su edad. Así mismo, los propios administradores de los cibermundos deberían hacer más efectivas sus técnicas de segregación de edad con el objetivo de evitar fenómenos como la falsificación de edad o el fácil reingreso, limitando así que los usuarios menores de edad accedan o se expongan al tipo de contenido explícito presente en muchos de estos espacios.

Desde el punto de vista de la investigación en Internet, los etnógrafos y otro tipo de investigadores sociales tienen que enfrentarse al problema de cómo hacer frente a la edad de los sujetos que estudian, aunque este aspecto sea muchas veces ignorado o pasado por alto en los documentos finales. Si la investigación incluye trabajo en línea y en contextos presenciales, es fácil verificar la edad de los informantes en uno o varios encuentros cara-a-cara. En caso de que la investigación incluya a menores de edad, el investigador deberá entonces obtener el permiso de los padres antes de entrevistar a los niños. Pero si la investigación se realiza únicamente en Internet y atendiendo a las identidades construidas digitalmente es realmente complicado conocer la edad real de las personas que investigamos. De hecho, el mismo enfoque excluye en gran medida esta posibilidad, al centrarse únicamente en las identidades en línea y de qué maneras son significativas en ese contexto: “si el objetivo es estudiar un escenario virtual como contexto de pleno derecho, la cuestión de la identidad *offline* no es pertinente” (Hine, 2004: 34). Por eso, este tipo de

investigaciones a menudo excluyen a los menores de sus protocolos de investigación, presentaciones a los IRB, y en la presentación final de los resultados (Fairfield, 2012). Aunque el investigador social puede no ser capaz de eliminar completamente este riesgo, existen algunas prácticas que le permitirán minimizarlo. Por ejemplo, la propia naturaleza de la observación participante hace que lleguemos a tener el suficiente contacto con las personas que estudiamos como para verificar o hacernos una idea de su edad aproximada, discernir si se trata de un menor o un adulto, y actuar en consecuencia.

En mi caso, dado que la edad mínima para entrar a *There.com* eran los 13 años, sabía que me encontraría con menores de edad durante mi seguimiento del proceso de ciberdiáspora que se originó tras el cierre de este mundo. Así mismo, uno de los cibermundos donde realicé exploraciones etnográficas, *Onverse*, también cuenta con una edad mínima de 13 años para acceder, mientras que *Second Life* y *Twinity* son ambos cibermundos dirigidos a una audiencia adulta. Mi decisión fue entonces la siguiente: siempre que quise entrevistar u obtener datos de un sujeto, pregunté antes si era mayor de edad, y tomé su respuesta en línea por verdadera, aceptando su identidad, su “representación situada”, tal y como se manifestaba en este contexto. Es decir, me propuse “interactuar con las identidades con las que entrábamos en contacto, no investigar si acaso esas identidades correspondían con las personas que reflejaban” (Hine, 2004: 177). Hubo casos en que algunos usuarios me dijeron que tenían menos de 18 años, y en tales situaciones los descarté como posibles informantes. Cuando me dijeron que eran mayores de edad, tomé esta respuesta como verdadera y los traté como informantes, basándome en la “confianza situada” (Hine, *Ibid.*) propia de este tipo de enfoque puramente *online*. Había, sin embargo, formas de saber si tales usuarios decían o no la verdad, pues dejaban “huellas” de su edad real aproximada cuando utilizaban el chat de voz en conversaciones públicas (donde podía escucharse si la voz era de un menor o de un adulto) o cuando acompañaban sus perfiles de avatar con fotografías de la vida real. Así mismo, la interacción cotidiana con los informantes y el carácter de sus respuestas e informaciones nos hacía conscientes de que estábamos tratando con adultos y no con niños. En cualquier caso, en el caso de que algún informante nos engañara y fuera en realidad un menor de edad, el recurso al anonimato y el empleo de seudónimos son formas de minimizar un posible riesgo o daño hacia su avatar y su persona⁹⁵.

⁹⁵ Como señala Hine (2004: 34) en este sentido, “En el desplazamiento de las interacciones cara a cara hacia un contacto mediado electrónicamente, se abre la posibilidad de que los informantes engañen al etnógrafo; más cuando el juego de identidades se reconoce casi como una norma en ciertos contextos *online*, como los *dominios multiusuario*”. Por eso, el empleo de seudónimos es siempre una forma de minimizar cualquier posible daño o riesgo relacionado con informaciones engañosas, como pueden ser aquellas relacionadas con la

Por último, dado el carácter eminentemente visual de la mayoría de los cibermundos actuales, la cuestión del anonimato se extiende también al tratamiento del material visual, el cual forma una parte fundamental de toda ciberetnografía que se realice en este tipo de espacios. Las imágenes recogidas en fotografías y vídeos pueden identificar a los avatares y violar la privacidad de las personas que están detrás de ellos. El tratamiento ético que hagamos de estos materiales depende profundamente de las características técnicas del ciber mundo en cuestión: mientras que unos ofrecen un rango de personajes muy similares y, por tanto, existe un margen mínimo de customización y posibilidades limitadas de que los avatares adquieran una singularidad visual diferenciada, otros permiten una rica variedad de opciones para el diseño del avatar que hacen de estas figuras representaciones únicas y personales que pueden acercarse incluso al aspecto real de la persona que lo crea y maneja. En casos como el de *Twinity* esta posibilidad deviene incluso literal, puesto que este ciber mundo permite ajustar la imagen de avatar al aspecto físico real mediante diferentes opciones del programa y usando la aplicación Photofit, que es una técnica de identificación facial. En estos casos, el uso de fotografías o vídeos en publicaciones o presentaciones se relaciona con cuestiones de privacidad y anonimato no muy diferentes a aquellas que tienen lugar dentro de la antropología visual.

Existen varias formas de afrontar estas situaciones. Una es solicitar permiso cada vez que decidamos fotografiar a un avatar o filmar un video, aún reconociendo que muchas veces es imposible solicitar permiso a todo el mundo y en todas las ocasiones, y que esta cuestión no elimina el problema de dañar colateralmente a los demás avatares que puedan aparecer puntualmente en la foto o el vídeo, especialmente en espacios y eventos muy concurridos. La cuestión de informar cuando hacemos una fotografía es especialmente relevante en *Second Life*, ya que esta acción viene acompañada normalmente del gesto y del sonido correspondiente y hace muy evidente a ojos y oídos de los demás que alguien está realizando fotografías. Durante mis primeras incursiones en *Second Life* fui alguna vez increpado por avatares que me señalaron que no tomara fotos sin informar de ello, ya que algunas personas podrían sentirse ofendidas. La realización de fotografías es algo extremadamente sencillo en este ciber mundo (basta simplemente con clicar el icono “screenshot” en el menú), y su práctica es muy común no sólo entre investigadores sino entre los usuarios que acceden a él, dado el impacto visual de muchos avatares, objetos y lugares. Así pues, la necesidad de pedir permiso por fotografiar a alguien no es algo exclusivo de los investigadores sino que se extiende al resto de participantes en este ciber mundo, quienes pueden verse increpados por los sujetos que fotografían si no han

edad; y más en diseños metodológicos como el de la “pura” ciberetnografía, donde no es nuestro objetivo conocer la verdadera identidad de nuestros informantes sino atender a las identidades construidas en línea.

solicitado permiso. La cuestión cambia cuando se está dentro de una comunidad en que la gente ya se conoce y las fotografías se realizan sin necesidad de informar de ello cada vez. Eso fue lo que me sucedió una vez establecí relaciones de confianza con los miembros de la comunidad *Smile Kat*, donde ya no era necesario pedir permiso para hacer fotografías, o más bien, ese permiso se entendía como una especie de *consentimiento tácito*. Dado el particular carácter de esta comunidad -basada en eventos temáticos que implicaban un cambio visual permanente del avatar de acuerdo con la temática propuesta, como se verá-, la realización de fotografías (y en menor medida, vídeos) era una práctica muy extendida, ya que era una forma de preservar o archivar esos “disfraces” de manera visual y hacerlos circular dentro de la propia comunidad. En este caso, y como ya he señalado anteriormente, el aspecto crucial era el nombre del avatar y no tanto su identidad visual, ya que ésta cambiaba con cada evento.

Otra forma de hacer uso de las fotografías y vídeos que tomamos en los cibermundos es oscurecer las caras de los avatares con el objetivo de dificultar su identificación, tal y como se hace con las fotografías y vídeos que representan a personas reales. En este caso, existen actualmente herramientas digitales como *Photoshop* o *PhotoScape* que nos permiten oscurecer, manchar o distorsionar a los avatares fotografiados. Estas herramientas permiten también ocultar cualquier referencia a los nombres de avatar que puedan aparecer en las imágenes, como por ejemplo la etiqueta que encontramos siempre encima de la cabeza de los avatares en *Second Life* y que sirven para identificarnos en todo momento a ojos de los demás. Sin embargo, en los últimos años el propio *software* de *Second Life* ha eliminado varios indicadores que antes aparecían en las fotografías, tales como el chat de texto o el nombre de avatar, los cuales siguen presentes en otros cibermundos como *Twinity* y lo estaban en *There.com*. Esto hace que no tengamos que oscurecer tales informaciones tan personales y relevantes (suponemos que por ello *Second Life* las eliminó), pero nos sigue quedando la duda de cómo tratar el resto de información, esto es, el aspecto puramente visual de los avatares, objetos y lugares. Oscurecer o distorsionar a los avatares puede ser una opción para preservar el anonimato en este tipo de archivos visuales pero tiene el problema de reducir el impacto estético de las imágenes tridimensionales, un aspecto fundamental de los cibermundos y que lo diferencia considerablemente de otros espacios de Internet. Como ya he dicho, más crucial que el aspecto visual de los avatares es muchas veces el nombre del avatar, el cual permanece inmodificable, mientras que la identidad visual del avatar puede variar, en especial en un ciber mundo con tantas posibilidades de cambio y personalización como *Second Life*.

Todo esto se hizo patente durante mi trabajo de campo, especialmente con el grupo *Smile Kat* en *Second Life*, puesto que sus miembros cambiaban continuamente de aspecto visual debido a las fiestas temáticas mencionadas. Los usuarios se reconocían unos a otros

por el nombre de avatar y no tanto por el aspecto de cada uno. Es más, la sorpresa del disfraz elegido era un factor importante dentro de la comunidad, observable en frases como “¡Oh Mike, eres tú!”, donde quedaba claro que el factor clave de identificación no era tanto una identidad visual concreta sino el nombre de usuario. Esto no quiere decir que no existiera una identidad visual específica, observable sobre todo en la foto de perfil de cada uno en *Second Life* e incluso en *Facebook*, pero el hecho de cambiar tanto de aspecto con motivo de estas fiestas hacía que la forma de identificación fundamental dentro de la comunidad fuera el nombre del avatar. Es por eso que decidí utilizar las fotos con avatares de temáticas concretas íntegramente, sin necesidad de oscurecer sus caras u otros aspectos de su ciberanatomía, ya que se trataba de avatares que sólo se manifestaban ese día y que, por tanto, no estaban ligados a una identidad visual duradera que sirviera para identificar a sus portadores. Es más, muchos de estos avatares eran piezas adquiridas en algunos lugares de *Second Life* dedicados a la venta de avatares y que podía portar cualquiera que los comprara, muchos de ellos basados en conocidos personajes de la cultura popular como *Los Pitufos*, *La Pantera Rosa*, *Los Simpsons*, *Futurama*, *Snoopy*, *Popeye*, *Mario Bros*, etc., como puede verse en la siguiente imagen de mi avatar en *Second Life* en uno de esos lugares dedicados a la adquisición de diseños de avatares.



FIGURA 24. Lugar dedicado a la adquisición de avatares dentro de *Second Life* [Fuente: Márquez].

En los casos en los que los sujetos aparecían con una identidad visual más específica, como en el ciber mundo *Twinity*, sí he recurrido a una deformación de la fotografía para evitar posibles identificaciones. En todos estos casos, ha sido un imperativo ético ineludible ocultar toda mención al nombre del avatar, no sólo por la importancia que este dato tiene

en los cibermundos sino, más importante a propósitos de mi etnografía, por ser el principal elemento de identificación entre los miembros de la comunidad y de toda la ciberdiáspora *There* en general.

La cuestión del anonimato en los cibermundos no afecta únicamente a avatares y nombres de avatares sino que también tiene que ver con la mención de lugares que puedan servir para identificar a los sujetos que de alguna forma se relacionan con ellos y que forman parte de su identidad y de su vida social dentro del ciber mundo. Por ejemplo, utilizar el nombre de un lugar particular puede contribuir a identificar indirectamente a los propietarios y gerentes de ese lugar, así como a las posibles personas que lo frecuentan, quienes pueden no querer ser identificados. En mi caso, los nombres oficiales de la mayoría de grupos y lugares que se citan en este trabajo han sido cambiados por nombres ficticios con el objetivo de no potenciar este tipo de revelaciones no deseadas.

9.5. Ética y reflexividad etnográfica

A lo largo de estas páginas he presentado algunos asuntos éticos relacionados con la investigación etnográfica y he señalado las decisiones que he ido tomando a lo largo de mi trabajo de campo y a la hora de presentar esta investigación de manera pública. Como ya he señalado, este aspecto ha jugado un papel determinante dentro de mi investigación debido al aprendizaje que ha supuesto y las muchas cuestiones que me ha suscitado. La falta de códigos éticos de antropología en España y la escasez bibliográfica sobre el tema, unido a la novedad que supone, especialmente en nuestro país, la investigación etnográfica sobre cibermundos, ha hecho que gran parte de la experiencia y las decisiones éticas que he ido tomando a lo largo de estos años se hayan producido de una forma en gran medida autodidacta. La propia naturaleza de la práctica etnográfica hace que entablemos relaciones con la gente que estudiamos, aunque estas relaciones estén mediadas por esas representaciones tridimensionales que son los avatares, los cuales, como hemos visto, funcionan a modo de extensiones de aquellos que los crean y manejan. Al integrarse en una determinada comunidad, y observar *a* y participar *con* las personas que forman parte de ella, el etnógrafo forma parte del mundo social que estudia, y es su responsabilidad actuar de una manera éticamente aceptable, teniendo en cuenta tanto sus propósitos de investigación como los valores y derechos de la gente involucrada. Los códigos de ética pueden servirnos como herramientas a la hora de tener en cuenta ciertos aspectos éticos, pero el verdadero marco ético se va construyendo durante el trabajo de campo, en el contexto particular de la comunidad que investigamos y de acuerdo con las relaciones que vamos manteniendo, tal y como se va tejiendo la propia práctica etnográfica. Los asuntos

éticos no dan lugar a respuestas únicas, sencillas y consensuadas, y tal y como han hecho otros investigadores en otros contextos, lo que he presentado aquí son unas decisiones tomadas en un contexto muy particular de investigación como es el trabajo con un conjunto de usuarios de cibermundos, decisiones sobre las que asumo toda responsabilidad y sobre las que otros podrán estar en acuerdo o en desacuerdo. Espero que este trabajo, y en concreto este capítulo, ayude a fomentar un mayor debate ético en nuestro país en torno al trabajo etnográfico en general, y en torno al trabajo con avatares y otros aspectos éticos de los cibermundos en particular.

PARTE III. ETNOGRAFÍA

o _o_

()\ /[^]\

\\ /\

// \

~~ ~~

10. ATRAVESANDO EL CIBERESPACIO: LA DIÁSPORA *THERE*

“Intento reunir y reconstituir un mundo con esos restos para testimoniar que aquello fue”.

Eugène Ionesco

10.1. ¿Qué ocurre cuando un ciber mundo cierra?

El relato etnográfico que voy a presentar a continuación empieza con una noticia, la noticia de un cierre, de un final, de una muerte incluso: el final de un mundo, o para ser más exactos, de un ciber mundo. *There.com* (o simplemente *There*) dejó de funcionar el 9 de marzo de 2010 a las 11:59 de la noche, hora del Pacífico, la zona horaria donde las oficinas de este ciber mundo estaban localizadas. La noticia del cierre fue anunciada una semana antes por Michael Wilson, fundador de Makena Technologies, la compañía detrás de *There*. La noticia fue recibida como un duro golpe por parte de todos aquellos que formaban parte de este ciber mundo, no sólo por sus usuarios sino por los mismos empleados que trabajaban en él. El poco tiempo transcurrido entre la noticia del cierre y la fecha en que el servicio dejaría de funcionar, tan sólo una semana después, aumentó la sensación de infelicidad e impotencia por parte de los usuarios, quienes se quedaron perplejos al conocer la noticia y veían injusto el poco tiempo que se les daba para realizar sus últimas incursiones en el que había sido su ciber mundo durante años. Wilson argumentaba problemas económicos que hacían inviable el sostenimiento de *There.com*, señalando una realidad a menudo olvidada en los estudios sobre este tipo de espacio, el hecho de que son, antes que cualquier otra cosa, negocios: “*There* es un negocio, y un negocio que no puede sostenerse a sí mismo no funciona”, como decía Wilson en su anuncio.

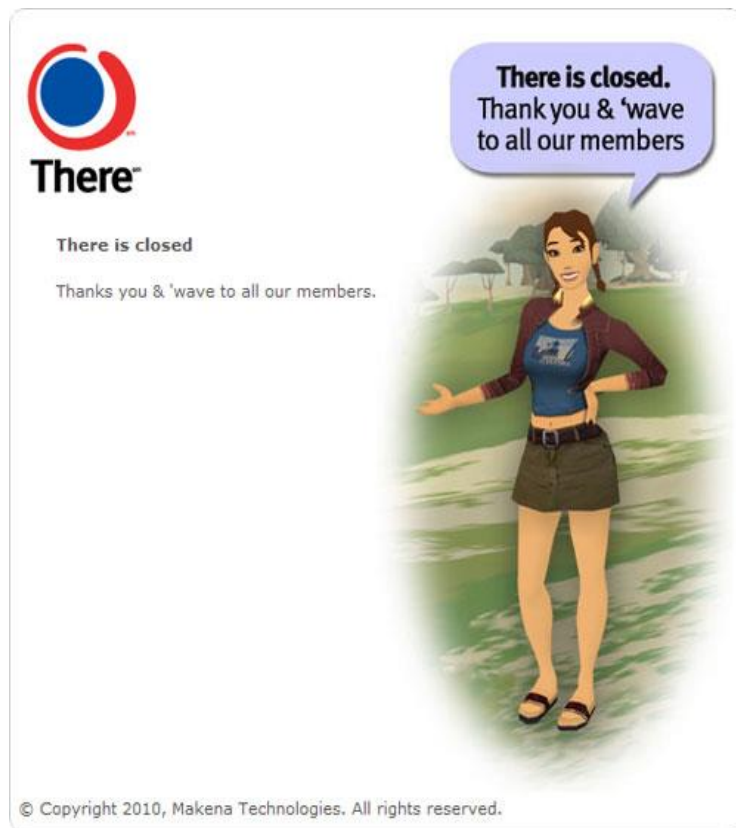


FIGURA 25. Cierre de *There.com* [Fuente: Makena Technologies].

Estos problemas económicos se relacionaban directamente con el carácter gratuito de *There*. Este ciber mundo, como muchos otros servicios de la web 2.0, se basaba en el modelo *freemium*, el cual se caracteriza por ofrecer servicios básicos gratuitos y cobrar por otros más avanzados y especiales. La palabra *freemium* es una contracción en inglés de las dos palabras que definen este modelo de negocios: “free” y “premium”. En *There*, todo el mundo podía acceder sin pagar a través de una cuenta gratuita (“free”) y si alguien quería hacerse “premium” debía pagar 9’95 dólares una única vez, lo que le daba derecho a ser “miembro para toda la vida”. El hecho de que los usuarios de *There* pagaran esta cantidad tan solo una vez lo hacía diferente a otros servicios *freemium*, pues en la mayoría de ellos se paga por mes. Esto provocó que muchos usuarios, sobre todo adultos, abrieran una cuenta “premium” pagando esos 9’95 dólares iniciales y no teniendo que renovar su cuenta cada mes, como es la norma en otros servicios digitales similares. La gratuidad del servicio y el hecho de que hubiera que pagar tan poco dinero para hacerse usuario “premium” hicieron que el negocio se resintiera, pues no obtenía los suficientes ingresos mensuales para mantenerse activo. Al parecer, y según algunos usuarios me contaron, el propio Michael Wilson había estado pagando durante más de un año los costes de mantenimiento del ciber mundo con dinero de su propio bolsillo, y aunque varios usuarios, al conocer la

decisión de Wilson, especularon con la posibilidad de hacer que los miembros de *There* pagaran una cuota mensual para mantenerlo activo, su dueño no les escuchó y decidió cerrarlo.

Tan pronto como la noticia del cierre se hizo pública, *There.com* empezó a detener de manera progresiva toda la actividad relacionada con el ciber mundo: registro, actualizaciones, creaciones de usuario, transacciones económicas, etc. Por conversaciones con algunos de estos miembros y por evidencias textuales y visuales registradas en diversos sitios web, pude comprobar que durante la última semana de vida de *There* se produjo una gran actividad por parte de sus usuarios, quienes accedían a su interior para tomar fotos, hacer videos y despedirse de sus avatares y amigos. Incluso usuarios que llevaban tiempo sin conectarse accedieron esta vez al conocer la noticia del cierre para despedirse de sus antiguos amigos y tomar fotos y videos de un ciber mundo al que ya no podrían volver a acceder.

No sólo empezó a detenerse toda la actividad que tenía lugar en el interior del ciber mundo, sino también aquella que se desarrollaba en espacios auxiliares como el foro oficial de *There*. En él, muchos miembros molestos y enojados por la decisión de la compañía escribieron diversos posts donde mostraban su descontento y pedían explicaciones, pero pronto vieron cómo este espacio también desaparecía puesto que *There* decidió cerrarlo y eliminar toda la información recogida en el mismo. Los miembros de *There* empezaron a ser conscientes de que todo el tiempo, esfuerzo y dinero que habían dedicado a este ciber mundo durante los últimos años empezaba a esfumarse en apenas una semana.

Al ver que el foro de *There* desaparecía, muchos usuarios se trasladaron a *Thumdar.com*, una red social creada en abril de 2004 precisamente por un ex miembro de *There*. Este espacio fue ideado como un complemento para que los miembros de *There* pudieran comunicarse y recibir noticias relacionadas con este ciber mundo, pero con el tiempo ha ido evolucionando hasta convertirse en un sitio de encuentro para los aficionados a los ciber mundos en general y como un modo de tejer relaciones entre ellos. De hecho, se define como la “red social de los mundos virtuales” (*virtual worlds social network*) y actualmente tiene más de 10.000 usuarios. Los miembros de *There* se sirvieron de esta plataforma para exponer sus críticas a la decisión de Wilson y para mostrar sus sentimientos, emociones y pensamientos acerca del cierre de *There*. Estos usuarios empezaron a visitar y dejar sus comentarios no sólo en *Thumdar* sino en múltiples lugares de Internet, algunos de ellos creados también por ex miembros de este ciber mundo (*Karille*, *One There*, *There Worlds*, *Life after There*, *The Voice of There*, etc.).



FIGURA 26. *Thumdar*, una red social para usuarios de cibermundos creada por un miembro de *There.com* [Fuente: Thumdar]

Algunas publicaciones de tecnología y entretenimiento también se hicieron eco del cierre de *There*, y junto a la noticia de los periodistas encargados de redactar los artículos aparecían comentarios de miembros de este cibermundo expresando su malestar por el acontecimiento y el significado que este espacio tuvo en sus vidas. En estos y otros ciberlugares, los usuarios se presentaban con el nombre que tenían en este cibermundo y añadiendo la palabra “There”, “Thereian” o “Therian”⁹⁶ al final del mismo, por ejemplo, BanskyThere, Andrew_There, PunkThereian, Marcy_Therian, etc. Un usuario decía lo siguiente en un comentario a uno de estos artículos relacionados con la noticia del cierre de *There*:

I was a There member since 2004. It is a sad day for virtual worlds because There was truly unique. The avatars and their natural reactions, breathing, movements etc, made people identify with their avatars far more than in any other world.

I am a member of several virtual worlds (SL, WoW, Blue Mars... to name a few), but NONE have attracted and kept me like There. And it is There.com that I will always consider HOME.

There.com was a more special place than even its creators realized.

⁹⁶ Los usuarios de *There* se denominaban a sí mismos “Thereians” o “Therians” indistintamente. Como señalaba una usuaria a este respecto: “Thereians or Therians. We’ve never really consistently settled one on or the other. I think I like Therian better, but usually type Thereian, so either works” (Nurse There). He optado por traducir estos términos por la palabra “thereiano”.

Y otra usuaria expresaba lo siguiente:

I know There is a virtual world, but the people and experiences that they share are very real. One of the things about There that I liked the most was that once you became a part of the community, you could fit in anywhere. We were all equal and we all cared about each other. Therians came from all sorts of real life backgrounds, but at the card table, on the buggy track, or at any other event a true Therian was welcomed. *People outside of There may scoff and say it was just a game and to get over it*, but I challenge them to imagine suddenly learning they could no longer play golf or go bowling. Imagine never being able to hang out with friends at a coffee shop or attending a concert. We Therians are losing all those things and more. Sure, there are other places we might someday find something similar, but in There you log on and it was like walking in the door at Cheers and hearing the crowd shout your name. Just like any activity in real life would have pins or a jacket or souvenirs from events attended, we would collect things from our shared experiences, but we don't get to keep our trophies and prizes. Life is not over, but it is certainly different. We are losing our local hangout and when we do it will be as if it never existed. It didn't burn to the ground or move, it will just simply vanish. We Therians are a proud people and we will keep in touch. We don't want pity, but we do want understanding (MiaThere).

Hubo incluso sentimientos de solidaridad con los miembros de *There* por parte de aquellos usuarios que pertenecían a otros cibermundos pero que no habían formado parte activa de *There*. De alguna manera, se puede decir que la noticia afectó a toda la comunidad de usuarios de cibermundos, quienes podrían perfectamente imaginar qué ocurriría si su ciber mundo cerrara. Como decía un usuario en este sentido:

⁹⁷ He decidido mantener los fragmentos de los usuarios en inglés por varios motivos. Uno es por la propia condición de este trabajo como tesis doctoral con mención europea, siendo las lenguas elegidas el español y el inglés. Otro, y más importante, es que el inglés es la lengua principal de comunicación en los cibermundos y ésta ha sido mi principal lengua de trabajo durante toda mi investigación. Realicé la mayoría de mis interacciones en inglés, salvo unas pocas mantenidas en español pero que incluso en un principio, por desconocimiento de la nacionalidad de la persona detrás del avatar, fueron mantenidas en inglés. Presento, por tanto, las palabras de los informantes en la lengua en que originalmente fueron expresadas (inglés) conservando también las posibles faltas de ortografía, los emoticonos y otros símbolos gráficos con los que muchas frases van acompañadas, ya que forman una parte importante de la *identidad escritural* de cada uno, de su voz particular y su forma concreta de escribir y expresarse en el ciberespacio.

⁹⁸ Como ya he señalado en el capítulo sobre ética, dada la importancia que el nombre del avatar adquiere en los cibermundos (y más en una investigación como ésta, donde el nombre del avatar fue esencial en todo el proceso de ciberdiáspora), todos los nombres de avatares son seudónimos.

This is too bad. I wasn't a member of There.com, but I am a member of other Virtual Worlds and I don't know what I will do when they close (Shazam).

El 12 de marzo de 2010, *There* eliminó también los videos que tenía alojados en *YouTube*, una decisión que sorprendió enormemente a sus ya ex residentes. Sin embargo, cuando los miembros conocieron la fatal noticia empezaron a subir videos y secuencias de fotografías de *There* al popular servicio de alojamiento de videos. La mayoría de ellos reflejaban los últimos días de los avatares en este ciber mundo y funcionaban a modo de recordatorio del mismo. El video "*Memories of There*" es un buen ejemplo en este sentido. El video fue realizado por un usuario de *There* que se encargó de citar a varios avatares durante la última semana de actividad del ciber mundo para que narraran sus mejores momentos en *There* o simplemente dijeran lo que se les pasara por la cabeza. El video presentaba a varios avatares mirando a cámara y narrando sus experiencias por medio de las voces reales de las personas que los manejaban. Entre los comentarios a este video por parte de los usuarios pueden leerse fragmentos como los siguientes:

:(Sad (Khali).

This actually made me cry.... :((Tampala).

This video makes me cry way too much (Nikki).

i loved it sooooooooooooooooooooo much :((Panda There).

OMG. I am so gonnna cry. I miss There.com so much. I still can not believe it is closed. This makes me cry the whole video. To hear of the memories people had of such a wonderful virtual world (spoon Thereian).

Sometimes i cry to think "Is There really closed FOREVER?" I had some really good friends on There! There come back!!! (Moonite).

What if YOUTUBE CLOSES?!!!! :O (purple2).

Algunos comentarios a éste y otros videos en *YouTube* se referían a la actividad que estaba teniendo lugar en otros espacios de Internet, como los sitios anteriormente citados, especialmente *Thumdar*. Este flujo de actividad en diversos lugares de Internet durante los

días posteriores al cierre de *There* pone de manifiesto el esfuerzo que los propios usuarios realizaron por permanecer juntos, haciendo un uso intensivo de las diversas herramientas de la web 2.0 con el fin de reunirse y compartir la experiencia de manera colectiva. De alguna manera, el *conflicto* generado en torno a la decisión de Michael Wilson de cerrar *There*, más que debilitar los lazos del grupo, sirvió para fortalecerlos, lo cual pone de manifiesto esa función integradora del conflicto que advertían autores como Simmel (1955) y Coser (1956). En efecto, según estos autores, el conflicto no sólo tiene efectos disfuncionales o destructores, sino que también produce efectos de otro género, pues el conflicto es una fuerza integrativa y cohesiva potente capaz de aumentar la solidaridad interna del grupo y reafirmar sus fronteras y su sentimiento de identidad.

Pero si hay un sitio que tuvo una importancia especial durante las semanas siguientes al cierre de *There.com* ese fue la red social *Facebook*, el cual estaba alcanzando una gran popularidad dentro de la comunidad *There* por ser el lugar donde se estaba desarrollando una mayor comunicación entre sus miembros y donde más grupos de ex usuarios de *There* se estaban formando. En un primer momento, entré a *Facebook* con mi cuenta personal solamente para observar la actividad que allí se estaba produciendo. Pronto me llamó la atención que la mayoría de los ex miembros de *There* se habían hecho una cuenta específica en *Facebook* vinculada al nombre y aspecto de su avatar en *There*. Muchos acompañaban su nombre añadiendo la palabra “There”, “Thereian” o “Therian” al final del mismo, como habían hecho en otros lugares de Internet, y añadiendo incluso un logotipo de *There* a su foto de perfil, cuya imagen era la del aspecto de su avatar en *There*. Unos y otros empezaron a relacionarse en *Facebook* y a añadir como amigo a todo aquel que procediera del ciber mundo extinto.

Este movimiento hizo que rápidamente abriera una nueva cuenta en *Facebook* vinculada esta vez a la imagen y nombre de mi avatar en *Second Life* (Ben Eno), pues éste era mi único avatar por aquel entonces. Pensé que de esta forma actuaba de forma *simétrica* con respecto a mis informantes, comportándome como un usuario más, aunque no hubiera sido miembro de *There* en el pasado. Presentándome bajo un aspecto y nombre de avatar seguía la misma decisión que ellos habían tomado: no presentarse bajo su identidad “real” sino bajo su ciberidentidad. En el apartado “información” dejaba claro que era un investigador interesado en ciber mundos y videojuegos y que estaba siguiendo los pasos de los miembros de *There* tras el cierre del mismo. De este modo, todo el que accediera a mi perfil podía ver mi identidad como investigador y conocer mis objetivos, salvando así en gran medida la cuestión ética. La nota que escribí entonces fue la siguiente:

I am a videogame and virtual worlds researcher. I like to speak with people about their relationships with these places and the way they make life better.

Now, I am following a research about people from There.com and their experiences before and after There.com closed. If you want to participate please feel free to make me know.

IMPORTANT: The contents of this research will be used by the researcher only for the purposes of academic research, and the anonymity of the participants will be respected (real names and avatar names will not be used in the research dissemination nor will any personal details be revealed that could compromise your identity).

Una vez formada esta nueva identidad investigadora y manifestados públicamente (y éticamente) mis propósitos, empecé a seguir las actividades que los ex miembros de *There* realizaban en *Facebook* y a mantener contacto con varios de ellos. Todos coincidían en la importancia que estaba teniendo *Facebook* a la hora de poder seguir juntos tras el cierre de *There* y decidir qué hacer a continuación, aprovechando un momento en que esta red social estaba alcanzando una gran popularidad en los medios pero dándole un uso original y creativo. Fue así como también empecé a descubrir *Facebook* como herramienta de investigación, algo que fue posible gracias a ese movimiento “coreográfico” (Janesick, 2000) de seguir las actividades de los usuarios y actuar de manera similar a ellos, presentándome en *Facebook* con aspecto y nombre de avatar.

Dentro de *Facebook* se formaron varios grupos relacionados con *There*, como por ejemplo “*We’ll miss you There! :(*”⁹⁹, “*The Thereian Community*”, “*We still love There*”, “*We want There back!*”, “*There Memorial*”, “*Therians Forever*”, etc. En todos ellos se animaba a los ex miembros de *There* a unirse y participar colectivamente, compartiendo sus pensamientos, sentimientos y emociones tras la pérdida del ciber mundo, como puede leerse en la siguiente descripción de uno de estos grupos:

In this page, we would discuss about our favorite moments in There.com. We all would like to hear your great moments in There. We all know it's been difficult to lose our favorite virtual world, but we can still keep in touch with this page. We hope you bring as many friends as possible and wish everyone the best. Don't be shy to join. We all love you all thereians! Keep in touch, and see how everyone is doing.

O en esta otra:

⁹⁹ El emoticono de lágrima o tristeza, :(, se convirtió en un símbolo compartido por todos los ex miembros de *There* tras el cierre del mismo, y estaba presente en muchos de los comentarios personales que cada uno iba dejando por los distintos lugares de la red, así como en el nombre de grupos como *We’ll miss you There! :(*

We want to provide a platform for the family members of There. We were displaced from our beloved world and now we unite here. We know that There will continue to live in our hearts and minds.

Estos grupos actuaban como plataformas de reunión para los “thereianos”, como se autodenominaban ellos mismos. La nota común a todos ellos era servir de espacios para que todos los ex miembros de *There* pudieran volcar sus sentimientos sobre la pérdida del ciber mundo, como puede observarse en los siguientes fragmentos:

I will always miss the place where I went to meet my friends (Nikki).

I miss my second world :((Jersey There).

There was a magical place... it was home (Magical Stuff).

When There died a piece of me did too (TJ There).

i cried a lot when i heard that There was closing, my real life friends said "its just a game" i told them, it is not just a game, for me i found great friends in there and u cant find in real life, and it breaks my heart this situation, for me it isnt just a game, for me its a place where all my REAL GOOD FRIENDS are (Sasha Therian).

There will always live on in our memory, a lost world, like ancient Atlantis, surrounded by myths and stories, defying time (Denzel There).

Thanks THERE for the great memories, the great times, and the fabulous friendships you have helped to create! (Joey M.).

Comentarios como estos fueron comunes durante las semanas siguientes al cierre de *There* en todos los grupos de *Facebook* relacionados con este acontecimiento. La gente no sólo expresaba sus sentimientos de manera escrita sino que también compartían fotos y videos de sus momentos en *There*, enlazándolos con otras plataformas como *YouTube*, que también alojaba archivos de este tipo. Estos archivos funcionaban como un recordatorio audiovisual de aquellos momentos, tal y como puede verse en los siguientes fragmentos:

i remember those days when i was decorating my house... im gonna watch all my There videos again... T_T (Sasha Therian).

Thank you for the video. It was so nice seeing some of my friends again (Lee There).

Thanks for sharing this, I watched it with tears in my eyes :'((Nurse There).

I looked over my There pictures too... I miss my friends over on Angel Island (Nikki).

A las fotos y videos personales de cada miembro, se añadían aquellos realizados por los propios gestores del grupo, en especial fotografías, logos y *collages* que ayudaban a crear un sentido de identidad visual colectiva, como muestra el siguiente logo del grupo “*Therians Forever*”:



FIGURA 27. Logotipo de “Therians Forever”, uno de los grupos que se formaron tras el cierre de *There.com* [Fuente: Therians Forever].

Este tipo de reacciones de pena y tristeza son comunes cuando algo llega a su fin, tanto en el ámbito “real” (fin de una pareja, de una amistad, de un viaje o estancia en una ciudad, etc.) como en el “ficcional”. Respecto a este último caso, son conocidas las reacciones de las personas ante el doloroso cierre de una novela, una película o una serie de televisión. Este sentimiento de pérdida lo expresó de forma notable Marcel Proust en su obra *Sobre la lectura*, donde dejó escrito lo siguiente:

Aquel libro, ¿no significaba nada más? Aquellos seres a los que había prestado más atención y ternura que a las personas de carne y hueso, no atreviéndonos nunca a confesar hasta qué punto los amábamos, e incluso cuando nuestros padres nos sorprendían leyendo y parecían reírse de nuestra emoción, cerrando el libro con una indiferencia afectada o un aburrimiento fingido; aquellas personas por las que habíamos temblado de emoción y sollozado, no

volveríamos a verlas, no volveríamos a saber ya nada de ellas [...] Nos hubiera gustado tanto que el libro continuara y, en el caso de que esto fuera imposible, saber alguna cosa más de todos aquellos personajes, conocer algo de sus vidas, emplear la nuestra en cosas que no fuesen tan ajenas al amor que nos habían inspirado y cuyo objeto de pronto nos faltaba, no haber amado en vano, durante una hora, a unos seres que mañana no serían más que un nombre sobre una página olvidada (Proust, 1996: 25-27).

Esta sensación de despecho cuando todo acaba se relaciona directamente con la *situación de inmersión ficcional* (Schaeffer, 2002) que tal obra había llegado a producir en nosotros. En este sentido, Janet Murray (1999: 187), señala que el final de una obra, su conclusión, es siempre dolorosa, pues supone “romper el trance de inmersión y salir del mundo envolvente al aire frío de la realidad”. El final de una historia puede ser doloroso tanto para los creadores como para la audiencia, sobre todo en narrativas enciclopédicas como los ciclos novelescos, series de televisión (“*Lost*” sería un ejemplo paradigmático en los últimos años), o sagas cinematográficas, de cómics o de videojuegos. Como también recuerda Murray, Dickens y su audiencia lloraban cuando se publicaba el último número de uno de sus folletines de largos años de duración; y el final de la serie de televisión *Cheers* provocó una ola de nostalgia por parte del público. Por eso, concluye Murray, “la renuncia a la conclusión es siempre, en cierto sentido, una negación a enfrentarse a la muerte”. Da igual que se trate de productos ficcionales, pues sabemos que las ficciones (entre las que se incluyen todas aquellas relacionadas con lo digital) pueden desatar en nosotros reacciones tan verdaderas, reales, intensas y profundas como las que se producirían en situaciones presenciales:

Describir las reacciones emotivas de un lector o de un espectador diciendo que siente compasión ficcionalmente, que se entristece ficcionalmente, etc. y, por tanto, que sólo experimenta cuasi-emociones, no me parece convincente desde el punto de vista psicológico. El espectador [...] que llora en una u otra escena de *Titanic* no derrama lágrimas ficcionales, ni las derrama ficcionalmente: derrama lágrimas reales, las mismas que derramaría durante un entierro, y las derrama realmente, en el sentido de que está realmente triste (Schaeffer, 2002: 177-178).

Por lo tanto, es indiferente que las reacciones que provocó el cierre de *There* en su audiencia se produjeran en torno a algo que pudiera parecer banal a ojos de los demás — “People outside of *There* may scoff and say it was just a *game* and to get over it”, como decía una usuaria en uno de los fragmentos anteriores—, ya se caracterice como un *cibermundo* o como un *videojuego*, pues algunos usuarios lo llamaban de la primera forma y otros de la segunda, como refleja la cita anterior (lo cual pone de manifiesto una vez más la

dificultad existente a la hora de intentar separar claramente ambos medios). Lo importante es que estos sentimientos eran reales para sus usuarios, y así lo comunicaban a los demás, mediante palabras y actos que eran de todo menos ficcionales y que actuaban como una manera de desahogarse y compartir su pena colectivamente, una pena experimentada de manera muy real. Los usuarios manifestaban así un sentido de identidad colectiva, claramente visible en logos como “*Therians Forever. Together as One*”, así como en los nombres terminados en “*There*” en sitios como *Thumdar* y *Facebook*, o la inclusión del símbolo de *There* en algunas de sus fotos de perfil. Igualmente, esta identidad colectiva no era ficticia sino muy real, y signo de ello es todo el esfuerzo que los “*thereianos*” hicieron para permanecer juntos tras el cierre de su ciber mundo, dando lugar a una situación insólita que adquirió la forma de una auténtica diáspora.

10.2. En busca de un nuevo ciberhogar

“I am adrift on the vast ocean of Cyberspace”.

Comentario de un ex miembro de *There.com*

Las primeras reacciones al cierre de *There* fueron de tristeza y pena por la pérdida del ciber mundo. Ya fuera en *Thumdar*, en *YouTube* o en *Facebook*, los ex miembros de *There* expresaron sus sentimientos mediante palabras, fotos y vídeos que compartían con el resto de la comunidad, cuya voluntad fue la de seguir reunidos en estos espacios de Internet mediante la identidades que manejaban en *There*, esto es, mediante su nombre y aspecto de avatar. Como acabamos de ver, *Facebook* y los grupos relacionados con *There* que allí se formaron, jugaron un papel fundamental a la hora de reunir a muchos de los ex miembros de este ciber mundo. Se produjo, por tanto, una *reacción en cadena* de actividad en Internet relacionada con el cierre de *There*, una reacción que fue provocada por la propia voluntad de sus miembros de seguir en contacto y pensar colectivamente qué hacer tras el fatal acontecimiento.

Una vez expresados los primeros sentimientos de pérdida e impotencia, muchos de los ex miembros de *There* empezaron a preguntarse qué hacer a continuación, y así lo expresaron en los distintos grupos de *Facebook* y en otros lugares como *Thumdar*. Era la hora de pensar en buscar un nuevo ciber mundo dado que, aunque *Facebook* y otros sitios de Internet servían para comunicarse entre sí y mantenerse unidos, su propia naturaleza es

muy diferente a la de los cibermundos: no son espacios tridimensionales y no permiten el tipo de interactividad e inmersión propios de éstos. Los usuarios echaban de menos poder relacionarse mediante su avatar, poder explorar el cibermundo, poder moverse, poder construir objetos, en definitiva, todo aquello que la propia mecánica de sitios como *Facebook*, *Thumdar* o *YouTube* no permitía.

Así pues, varios grupos de personas decidieron reunirse y explorar juntos otros cibermundos con el objetivo de encontrar el que más se pareciera a *There* y poder restablecer allí su comunidad. Aunque la mayoría se implicó en este proceso, hubo algunos que optaron en su lugar por centrarse en sus actividades de la vida real y no comprometerse en la búsqueda activa de otro cibermundo. Un usuario decía lo siguiente a este respecto, señalando también el interesante hecho de que no era la primera vez que experimentaba el cierre de un cibermundo:

I have belonged to the Virtual World There.com for many years and will truly miss this place with all my heart and by choice will not be migrating to any other virtual world. This is the third VRW [Virtual World] that I have belonged to that has closed it's doors and can't see devoting time to building a Second Life. I feel this is my sign to get out there and build my Real Life the way I built my There life (Gail M.).

En realidad, algunos miembros ya habían pensado en los posibles cibermundos a los que emigrar durante la última semana de actividad de *There*, en varias discusiones finales en el chat, y varios empezaron a explorar otros cibermundos incluso en esa última semana. Pero fue a raíz de su cierre cuando esta decisión se hizo realidad para la gran mayoría, y *Facebook* fue de nuevo el principal sitio donde los usuarios dejaban sus impresiones sobre los nuevos cibermundos que visitaban. En este sentido, *Facebook* funcionaba como principal “punto de reunión” entre la comunidad entera de ex miembros de *There* y aquellos grupos más pequeños que exploraban un cibermundo u otro. Entre los cibermundos que los “thereianos” empezaron a explorar se encontraban los siguientes: *Second Life*, *Twinity*, *Onverse*, *Blue Mars*, *IMVU*, *Kaneva*, *Frenzoo*, *Utherverse*, *Gaia Online*, *Moove*, *vSide*, etc. Fue a partir de estas exploraciones a otros cibermundos por parte de la comunidad *There* que empecé a pensar en todo lo que estaba sucediendo en términos de diáspora, o mejor dicho, de *ciberdiáspora*, dado que todos los desplazamientos se producían exclusivamente a lo largo de la red, en múltiples lugares dentro del ciberespacio, no sólo cibermundos, sino también foros, redes sociales o portales de video como *YouTube*.

La palabra “diáspora” procede del griego *-dia*, “a través de”, y *speirein*, “dispersar, traducir”. Diáspora es una “dispersión desde”. De ahí que la palabra exprese una noción de centro, un *locus*, un “hogar” desde el que se produce la dispersión. Igualmente, la palabra

evoca imágenes de múltiples viajes, aquellos que lleva a cabo la comunidad diaspórica en busca de un nuevo hogar, tal y como estaban haciendo los ex miembros de *There*.

Las diásporas, como experiencias históricas distintivas, a menudo son formaciones compuestas por muchos viajes a diferentes partes del globo, cada una con su propia historia, sus propias particularidades. Cada diáspora es un cruce de múltiples viajes; un texto de narraciones exclusivas y, quizás, incluso dispares (Brah, 2011: 214).

Aunque actúa por medio de las prácticas de viaje, la diáspora es distinta de éste en el sentido de que no es temporaria: “las diásporas no son sinónimo de viaje temporal ocasional. Ni una metáfora del exilio individual. Las diásporas surgen de las migraciones colectivas, viajen los miembros del colectivo como individuos, como familias o en otras combinaciones” (Brah, 2011: 224). Asimismo, entraña “la radicación, el mantenimiento de comunidades, la posesión de hogares colectivos lejos de la tierra natal (y en esto difiere del exilio, con su frecuente foco individualista)” (Clifford, 1999: 308).

Se ha dicho que las diásporas son “las comunidades ejemplares del momento transnacional” (Tölölian, 1991), y que el término que una vez describió la dispersión judía, griega y armenia, comparte ahora significados con un dominio semántico mayor, que incluye palabras como “migrante”, “inmigrante”, “expatriado”, “refugiado”, “trabajador migrante” o “exilio”, es decir, todas las formas contemporáneas de migración. De ahí la dificultad actual de definir nítidamente la diáspora y de relacionarla con el “tipo ideal” que representa la diáspora judía. Y más cuando, como señala Clifford (1999: 312), “en las postrimerías del siglo XX, todas o la mayoría de las comunidades tienen dimensiones diaspóricas (momentos, tácticas, prácticas, articulaciones)”. Es por eso que encontramos actualmente “un amplio espectro de poblaciones minoritarias y migrantes que comportan formas diaspóricas de añoranza, memoria y (des)identificación” (Clifford, *Ibid*: 302). No cabe duda, pues, de que

el discurso de la diáspora, para bien o para mal, es objeto de una amplia apropiación. Anda libre por el mundo, debido a razones que se relacionan con la descolonización, la inmigración creciente, las comunicaciones globales y el transporte: toda una variedad de fenómenos que estimulan los apegos multilocales, la residencia y el viaje dentro de las naciones y a través de ellas [...] Un campo polifacético parecería ser el más conducente a rastrear (antes que a controlar) la variedad contemporánea de las formas diaspóricas (Clifford, *Ibid*: 305-306).

Aunque Clifford y la mayoría de autores que han teorizado la idea de la diáspora se circunscriben a contextos presenciales, es posible rastrear, dentro de esta variedad contemporánea de las formas diaspóricas, casos en los que tales procesos se desarrollan en Internet, parcial o totalmente. En tanto que nuevo lugar antropológico compuesto por seres humanos que habitan y se desplazan por la red a través de representaciones digitales, es posible encontrar ejemplos de procesos diaspóricos en los que, al igual que en los casos físicos y presenciales, el discurso de la diáspora “deberá modificarse necesariamente a medida que se lo traduzca y adopte” (Clifford, *Ibid*: 306). Es lo que hizo Pearce (2009) en un trabajo pionero sobre la ciberdiáspora *Uru*, y es lo que hemos intentado nosotros en este trabajo, a partir de la ciberdiáspora *There* y su experiencia de desplazamiento en busca de un nuevo ciberhogar.

El cierre de *There*, la pérdida del ciberhogar, del lugar de origen, hizo que la comunidad de usuarios que habitaban en él se vieran desplazados, situados en una condición de “sin hogar” en el espacio digital, expresión que muchos de ellos empleaban. *Thumdar*, y de manera especial *Facebook*, actuaron en un principio como una especie de “balsas” en las que permanecer unidos durante el desconcierto inicial. Pero la idea era encontrar un tipo de experiencia similar a la que tenían en *There*, una construida en base a la representación tridimensional y la interactividad y gestualidad propia de los avatares. Fue entonces cuando se produjo una dispersión de la comunidad a otros cibermundos, en busca de aquel que más se pareciera a *There*, como ellos mismos repetían, pues el recuerdo del hogar previo era omnipresente. Lo que sustentaba los lazos de solidaridad comunes a toda diáspora era en este caso una conciencia identitaria colectiva creada a partir de *There* como ciberlugar histórico y sociocultural donde el grupo había formado comunidad, y, especialmente, la historia colectiva de pérdida violenta del mismo, con la consiguiente experiencia de desplazamiento. Así mismo, todos ellos se caracterizaban como “thereianos” y muchos de sus nombres de avatar iban acompañados por el adjetivo “There”, “Thereian” o “Therian”, como ya se ha señalado, dando lugar al surgimiento de una cierta *ciberetnicidad* que explicaremos con más detalle en el siguiente apartado. El recuerdo de *There* y el uso de emblemas propios de este ciber mundo, hacía que la memoria colectiva se movilizara sin cesar, aún cuando se produjera cierto arraigo en los cibermundos receptores, en especial en *Second Life*, como veremos.

Un aspecto interesante que pude observar cuando empezó a desarrollarse toda esta actividad migratoria fue que muchos cibermundos estaban intentando atraer a los ex miembros de *There* ofreciéndoles un nuevo “hogar” en el que instalarse y todo tipo de comodidades para ello. De hecho, muchos de estos cibermundos estaban surgiendo en aquel momento y necesitaban de nuevos usuarios para aumentar su población y hacerse más conocidos. Como alguno dijo entonces, “el reclutamiento comenzó”, y cada uno de los

distintos cibermundos empezó a ofrecer diversas ofertas con el objetivo de seducir a los “thereianos”. *Active Worlds*, por ejemplo, lanzó una oferta de 6 meses gratis para los usuarios de *There*, tal y como puede leerse en el siguiente texto descriptivo publicado en su página web:

COMMUNITY PROGRAM FOR THERE.COM USERS

Activeworlds is very sorry to hear about the closing of the THERE.com virtual environment. We understand what it means to be in a community for many years only to have it go away without warning. Your friends that you have made in the world will no longer be accessible to interact with and the many memories you all had will slowly fade away. Activeworlds is offering all dislocated THERE.com users a free account for 6 months as well as a THERE world to be managed and run by former THERE users. In this world you can build the environment to replicate anything you want including your former home. We feel that while this may not replace your previous virtual home that it might at least serve as a gathering place where you and your friends can get together once again [...]. We realize this is very short notice and hope that this may serve as a temporary or permanent home for THERE.com users.

El texto iba acompañado de la siguiente imagen, donde un avatar de *Active Worlds* daba la bienvenida a los ex miembros de *There*.



FIGURA 28. *Active Worlds* da la bienvenida a los usuarios de *There* [Fuente: Active Worlds].

La imagen es muy interesante desde el punto de vista enunciativo, pues se presenta como un *simulacro interlocutivo* o una *esfera de participación imaginaria* en que el *enunciatario* es más o menos incluido en la escena a través de recursos empleados por el *enunciador* del texto, principalmente la *planificación* de la escena, la representación frontal de la *mirada* del avatar, su *interpelación* a los usuarios de *There* por medio de la mirada y los gestos de la manos (las cuales parecen dirigir su atención hacia el interior del nuevo cibernmundo), o el tipo de *ángulo* escogido. Respecto a este último caso, el *ángulo frontal* empleado cumple la función de involucrar al espectador en la escena, animándole a suponer que lo que ve es ya parte de su mundo, algo de lo que forma parte. Así mismo, el *plano americano* simula una gran cercanía con el avatar, un acceso próximo al encuentro táctil y, por tanto, una mayor cercanía interpersonal socioafectiva (Abril, 2008) que encuentra su correlato lingüístico en la frase “*Active Worlds Welcomes THERE Users*”, donde el *enunciatario* -esa posición imaginaria presente en todo texto y sostenida por procedimientos discursivos- queda designado de forma explícita (“*THERE Users*”), es decir, *figurativizado*, y convertido entonces en *narratario* (Casetti y Di Chio, 1991).

Twinity lanzó una estrategia similar ofreciendo un “pack de bienvenida” a los “thereianos” que incluía cambiar algunos de sus “Therebucks”, la moneda de *There*, por “Twinity Globals”, la moneda de *Twinity*. También creó un área específica dentro del cibernmundo llamada “There Lounge”, pensada precisamente para que los ex miembros de *There* pudieran reunirse. *Twinity* explicaba todas estas cuestiones en su página web, en un texto de bienvenida titulado enfáticamente “*Welcome Home Therians!*”, y junto al que aparecía la siguiente imagen, que sugería la “mezcla” o “fusión” de los “thereianos” (simbolizados por la esfera de color azul) con los miembros de *Twinity* (cuyas dos esferas rojas forman parte de la identidad visual de este cibernmundo), junto con la frase “*Here is Home*”.



FIGURA 29. “Here is Home” [Fuente: Twinity].

Blue Mars también desarrolló un área especial dentro del ciber mundo destinada a los usuarios de *There*. El lugar, llamado “Pavonis”, fue diseñado con una temática tropical similar a *There*, basado en islas y archipiélagos. *Moove* también creó un área especial para ex miembros de *There*, y *Kaneva* un canal de comunicación específico también para ellos. *Utherverse*, los desarrolladores del ciber mundo de contenido adulto *Red Light Center* (una versión tridimensional del famoso “barrio rojo” de Amsterdam), crearon no un área sino un nuevo ciber mundo llamado *There New World*, aprovechando incluso el nombre del ciber mundo extinto. *Frenzoo*, por su parte, ofreció a los “thereianos” una cuenta VIP y un estatus “profesional” si se registraban en él, así como el valor equivalente de sus “Therebux” en la moneda oficial de *Frenzoo*. Por último, *Second Life* también creó una región especial para ayudar a los usuarios de *There* que accedieran a este ciber mundo. Un miembro del equipo de Linden Lab escribió la misma semana de la noticia del cierre de *There* una sentida despedida en el blog de *Second Life* donde ya apuntaba a la creación de nuevos espacios relacionados con *There*:

Many of us at Linden Lab know —or *are*— There.com members. Others —myself included— have friends who work at There. It’s safe to say that all of us are sorry to see the end of a truly innovative company and product, but I’m confident that the people involved with it, whether as employees or as members, will keep on creating and exploring the most social and expressive technologies available today and in years to come.

The end of any community platform is an unhappy moment, and we certainly feel for the community. Although it may not be the same as the world you know and love, we hope you will come and explore another online world of possibility and engaging experiences. We are working on creating some new places for you, so look for news of those in a future post. We’ll look for you inworld (Linden, 2010).

Podemos ver en estos intentos de reclutamiento una *traducción* al terreno digital de las diferentes políticas concebidas para atraer migrantes que se han sucedido a lo largo de la historia. En todas ellas, con técnicas y resultados diferentes, también se ha procedido a la dotación de ciertos recursos y privilegios destinados a atraer a personas en desplazamiento: transporte gratuito, suministro de alimentos, adjudicación de terrenos, etc.

Con el cierre de *There*, estos y otros ciber mundos vieron un potencial nicho de mercado en los “refugiados de *There*” (*There refugees*), como algunos ciber mundos los llamaban y muchos de ellos se autodenominaban. Estos intentos de reclutamiento, acompañados de imágenes y discursos de bienvenida ante una comunidad desplazada que había perdido su ciberhogar, ponen de manifiesto el hecho de que los ciber mundos son, antes que cualquier otra cosa, negocios dirigidos por empresas. En este caso, una empresa

decide cerrar el ciber mundo que controla, dejando a sus usuarios sin el espacio en el que se habían conocido y entablado relaciones fuertes y duraderas. Esta situación hace que otras empresas se lancen hacia estas personas desplazadas para darles cobijo y aumentar así sus ingresos y popularidad, desplegando toda una *retórica verbovisual* a tal efecto. Algunos “thereianos” se sintieron mal por este intento de “reclutamiento”, puesto que eran conscientes de que estos ciber mundos estaban intentando “seducirlos”. Como decía un usuario en relación a la estrategia de uno de estos ciber mundos:

It is a new community that is fine, but they should not try to trick There users that their community is similar. It is a cheap way to get more users (Unver).

Otros, a pesar de todas estas opciones, accedían a estos ciber mundos pero sin llegar a encontrar el “hogar” que estos prometían, y así lo expresaban al resto de la comunidad *There* en Facebook:

I really do still love There.com. I have not felt at home since it closed, I miss my friends and the great people the most. I would like to find a place where the people are as warm and inviting as they were in There. *I have an avatar all over the internet and I am not happy in any world* (Alice M.).

Tried Kaneva, tried Onverse, tried Secondlife, tried IMVU, tried Gaia Online, NOTHING WILL REPLACE THERE.COM! (Jay There).

Drop in and out of Kaneva from time to time, tried IMVU and SL, didn't like either... miss There.com terribly... there's been nothing out there to rival it... :((Kangaroo).

To begin, Nothing compares to There, so anyone expecting to find all its attributes in other games will be sorely disappointed. Secondly, I tried IMVU, VSide, Kaneva, BlueMars, Onverse, SL... Some I didn't like, some I couldn't get to download properly. *I'm still homeless* (Louis There).

Como ponen de manifiesto las palabras de estos usuarios, la sensación de sentirse “sin hogar” (*homeless*) tras la pérdida de *There* era algo común para muchos de sus ex residentes, quienes atravesaban las fronteras de varios ciber mundos sin encontrar aquel que sustituyera a *There*: “I have an avatar all over the internet and I am not happy in any world”, como se lee en el primer párrafo. Sin embargo, otros eran más optimistas:

These days I spent time on Second Life. But I still hope that There returns... (Rachel).

Onverse is growing. Cars will be out once they have fixed the bugs and they have some games... more games to come. It is not bad, I am happy there (Mandy There).

Twinity has some pretty cool features but there's no vehicles or anything... (Ken).

Como puede verse en estos fragmentos, incluso aquellos usuarios que estaban empezando a sentirse cómodos en otros cibermundos seguían echando de menos *There* puesto que había aspectos del mismo que ningún cibermundo podía reemplazar y que lo convertían en único. El recuerdo de este cibermundo siempre acompañaba las nuevas experiencias de los “thereianos” en otros cibermundos, y así lo comunicaban al resto de miembros en *Facebook* y otras plataformas de la red. Siempre había, pues, una añoranza de *There*, un anhelo de retornar a la tierra natal, al cibermundo original, y esta añoranza era claramente nostálgica. Nostalgia y diáspora van de la mano, y al dolor espacial del desplazamiento se une el anhelo colectivo por un tiempo idílico perdido, el tiempo que se pasó en *There*. Pero, ¿Por qué era *There* tan especial? ¿Qué tenía este cibermundo que lo hacía tan diferente a los demás?

10.3. Memorias de *There.com*

There.com, o *There*, es un cibermundo creado por Will Harvey y Jeffrey Ventrella que se lanzó al mercado en octubre del año 2003. Inicialmente vinculado a Forterra Systems, en 2005 Makena Technologies se convirtió en la principal compañía comercial detrás de *There* y Michael Wilson en el máximo responsable de este cibermundo. En 2006, Makena Technologies firmó una alianza con MTV para proporcionar la plataforma tecnológica para una serie de cibermundos relacionados con este popular conglomerado mediático, tales como *Virtual Laguna Beach*, *The Virtual Hills*, *Virtual Pimp My Ride*, *Virtual Real World*, *Virtual Newport Harbor*, *Virtual VMAs (Video Music Awards)*, *Virtual Kaya*, *Virtual Rob and Big* y *Virtual Life of Ryan*.

Desde un primer momento, *There* ha sido descrito como el principal competidor de *Second Life*, aún sin llegar a alcanzar el éxito internacional de éste. Ambos cibermundos tienen mucho en común. Los dos fueron lanzados en el año 2003, *Second Life* en el mes de junio y *There* en octubre, y los dos son cibermundos eminentemente *sociales*, donde no hay un objetivo predefinido de antemano. Ambos cibermundos, junto con el finlandés *Habbo*, son los más populares dentro de los llamados cibermundos sociales.

There es concebido como un lugar para la socialización entre avatares, “un escape online”, como dice su página web, “donde puedes pasar el rato con tus amigos y conocer otros nuevos”, “el mundo virtual online que es tu lugar de reunión de todos los días”. Una diferencia con respecto a *Second Life* es que está más dirigido a una audiencia adolescente y juvenil. Así, mientras en *Second Life* la edad mínima para entrar son los 18 años, en *There* son 13. En este sentido, es un ciber mundo mucho más controlado que *Second Life*, ya que tiene que cumplir con los estándares de contenido de un producto para menores de edad. Para ello, *There* utiliza filtros para mantener el vocabulario inapropiado fuera de los chats textuales y debe revisar y aprobar todas las creaciones de los usuarios. Al igual que en *Second Life*, los usuarios pueden crear sus propios objetos (ropa, vehículos, muebles, edificios, etc.) y venderlos a otros residentes para su uso en el ciber mundo. Sin embargo, a diferencia de *Second Life*, cada objeto creado se somete a un procedimiento de aprobación por parte de los responsables de *There*, quienes son en última instancia los que deciden si ese objeto es apto para pasar a formar parte del ciber mundo o no.

Al igual que en otros ciber mundos, en *There* necesitamos un avatar para acceder a su interior. Para ello tenemos que elegir el nombre y el aspecto de nuestro avatar, que puede ser masculino o femenino. La elección del nombre y del género del avatar es muy importante puesto que son los únicos elementos que no se pueden modificar. Otros atributos como el color y estilo de pelo, la cabeza y otras partes del cuerpo, el color de piel, de ojos, la ropa, etc., pueden cambiarse según nuestras preferencias. A través de sus avatares, las personas pueden comunicarse en tiempo real utilizando el chat textual, el chat de voz, los mensajes privados, los emoticonos o la propia gestualidad del avatar. El aspecto general de los avatares es muy peculiar en *There* ya que tienen un estilo caricaturesco, como de dibujo animado, que es característico de este ciber mundo. Así mismo, los avatares son atractivos por defecto, con un aspecto veinteañero que los hace parecer muy juveniles, algo que es común a la mayoría de ciber mundos. Aún cuando intentemos aumentar la edad de estos avatares cambiando algunos aspectos de su apariencia, siempre lucen un aspecto muy juvenil. El aspecto de cómic de los avatares se acentúa mediante el recurso *indicial* al globo o bocadillo (conocido como *chat balloon*), el cual integra gráficamente las palabras que el usuario teclea en su ordenador y mediante el cual se comunica con los demás avatares, tal y como puede verse en la siguiente imagen.



FIGURA 30. El ciber mundo *There.com* [Fuente: Markus Thereian].

Nota: Los nombres de los avatares en la parte superior de la foto han sido tachados para garantizar su anonimato.

Todo el trabajo de comunicación no verbal está muy conseguido en *There*, y uno de los responsables de su creación, Jeffrey Ventrella, lanzó en 2011 un libro dedicado a explicar la importancia de este aspecto. El título del libro es bastante significativo a este respecto: “*Virtual Body Language. The History and Future of Avatars: How Nonverbal Expression is Evolving on the Internet*”. De hecho, como señala Ventrella (2011), eligieron el nombre de “*There*” porque esta palabra transmite un sentido de lugar que es central en la experiencia de diseño que querían conseguir: un lugar de encuentro digital donde los elementos espaciales de la interacción corporal son fundamentales para la experiencia.

Como otros ciber mundos, *There* también tiene su propia moneda, los “*Therebucks*” (T\$ o Tbox), que se emplean para realizar transacciones monetarias en el interior del ciber mundo. Esta moneda puede comprarse directamente en *There* a un valor de cambio de 1800 T\$ por 1 dólar estadounidense.

There se estructura en torno a 14 islas principales y docenas de islas más pequeñas esparcidas por el océano. *Tiki Islands* es el archipiélago principal, donde encontramos varias islas donde los avatares se reúnen y realizan distintas actividades. Pero existen otras islas como *Coke Island* (una especie de anuncio de Coca-Cola inmersivo), *Tyr*, *Frosty Island*, *Caldera*, *Nada*, *Motu Motu*, etc. Ya hemos mencionado la importancia de la isla como metáfora de una nueva vida en algunos ciber mundos. En *There* es donde este recurso es más evidente, dado que todo el ciber mundo está construido bajo esta temática, como un

“escape *online*” donde vivir nuevas aventuras, como el náufrago que aterriza en una isla desconocida. Como señala Sloterdijk (2006: 238-239), las islas son microcontinentes, prototipos de mundo en el mundo, ejemplos de mundo “en las que se reúne una antología de unidades configuradoras de mundo: una flora propia, una fauna propia, una población humana propia, un conjunto autóctono de costumbres y recetas”. El aislamiento es lo que hace de la isla lo que es, y si las islas son prototipos de mundo es porque están “separadas lo suficiente del resto del contexto de mundo como para poder constituir un experimento sobre la presentación de una totalidad en formato reducido”. De ahí que la propia página web defina a *There* como un “escape *online*”, un escape que comienza en una isla donde los avatares empiezan a moverse y relacionarse, a constituir un nuevo mundo -un ejemplo de mundo- en formato reducido. De hecho, todo ciber mundo, en cuanto ejemplo de mundo a pequeña escala, puede considerarse una isla.

Así mismo, desde el punto de vista del ciberetnógrafo, la temática tropical es muy apropiada puesto que enlaza con la experiencia de los primeros etnógrafos que viajaban en soledad a islas exóticas para llevar a cabo su trabajo de campo, como fue el caso de Malinowski en su viaje a las islas Trobriand y cuya famosa frase inicial se refiere a la situación del etnógrafo que desembarca en la isla: “Imagínese usted instalado en la playa de una isla trobriandesa”. Cuando “desembarcamos” en *There* y en otros ciber mundos como *Second Life* podemos experimentar esa clásica experiencia etnográfica en su versión digital.

Así, tanto desde el punto de vista del usuario como del investigador/etnógrafo, aterrizamos en estas *ciberislas* para vivir una nueva experiencia, un nuevo comienzo, o mejor aún, un recomienzo. Como señala Deleuze (2005: 19) en este sentido: “es cierto que a partir de la isla desierta no se procede por pura creación, sino por re-creación, no un comienzo sino un recomienzo. Es el origen pero el origen segundo. A partir de ella, todo vuelve a empezar”. De ahí la pertinencia de nombres como *There* y *Second Life* y la importancia del cronotopo de la isla, porque es precisamente una “segunda vida” (*Second Life*), un “origen segundo”, lo que tiene lugar cuando accedemos a estos espacios, cuando desembarcamos “allí” (*There*), en esas islas digitales donde va a empezar nuestra nueva aventura como usuarios y/o como investigadores.

Además de las playas, hay en *There* colinas verdes, llanuras nevadas, frondosos jardines, montañas, etc. Estos lugares no son estáticos, sino que cambian constantemente debido a la creación de objetos por parte de los usuarios, siempre que los administradores den su visto bueno a esas creaciones y permitan incorporarlas al ciber mundo.

Los miembros de *There* pueden participar en un gran número de actividades en el interior de estas islas, actividades que van desde volar hasta diseñar objetos, realizar carreras de vehículos, cuidar cibermascotas, o simplemente acudir a fiestas, bailar o

mantener conversaciones con amigos. Los usuarios crean sus propios grupos y comunidades y eligen los lugares donde reunirse dentro del ciber mundo.

Un aspecto interesante de *There* y que lo diferencia completamente de otros ciber mundos es que es *literalmente* un mundo, una esfera. No existen límites que frenen el desplazamiento de los avatares y es posible recorrer el espacio hasta llegar al punto donde se empezó, dando la vuelta completa a la esfera. Como señala el filósofo de la Realidad Virtual Michael Heim (1998: 90-91), un mundo “no es una colección de fragmentos, tampoco una amalgama de piezas [...] un mundo es un entorno total, un espacio circundante”. Comentando las diferencias entre *There.com* y *Second Life*, un usuario recalca lo siguiente:

When we call There.com a virtual WORLD it is just that a WORLD. You can fly up in space and look down onto the planet... and it's very much a sphere. SL [Second life] is separated by sims so it is not a sphere. I'd call SL more of a Virtual Realm than a Virtual World. There.com is the only real virtual WORLD because it is a sphere (JoeyX).

Y otro usuario señalaba algo parecido al quejarse de cómo otros ciber mundos utilizaban la palabra “mundo” para autodescribirse aún sin ser realmente “mundos”, pues no permitían ese tipo de exploración sin límites que *There*, al ser una esfera, sí permitía.

I always hesitate to call certain virtual environments “worlds”, even if they call themselves that, because most are not free-roaming and the way I see it, if you can't drive/walk from place to place, it is not a “world” (Markus Thereian).

Al proponer el ciber mundo como una esfera, los desarrolladores de *There* actuaban de alguna forma como los antiguos constructores de esferas y escultores de globos, los cuales, como señala Sloterdijk (2004: 73), ponían en el mundo nada menos que “un medio eficiente de imitar a Dios, pues el hombre podía a partir de este tipo de representaciones esféricas participar, por precariamente que sea, en esa visión de Dios” (y sabemos que la visión de Dios es uno de los puntos de vista típicos de ciertos videojuegos, y la metáfora de la divinidad una de las más empleadas en el discurso web 2.0, donde se incluyen los modernos ciber mundos). La esfera, continúa el filósofo alemán, informa y envuelve al observador, y se manifiesta como el “auténtico icono dinámico de lo existente. Lleva al ojo humano a una posición excéntrica que parece que sólo podría corresponder a un Dios separado”. Pero el hombre no es sólo capaz de observar la esfera, sino que también *pone la mano en ella*, haciéndola girar, deformándola y jugando con ella. Sloterdijk cita a Nicolás de Cusa, según el cual, ningún animal “construye un globo”, y sobre todo, ningún animal consigue jugar y

apuntar con globos” (Sloterdijk, Ibid.: 44). De alguna forma, los usuarios de *There* revivían esta experiencia jugando en el interior de un ciber mundo de condición esférica, recorriendo su circularidad y “deformando” este globo digital con sus creaciones y vivencias.



FIGURA 31. El ciber mundo *There.com* visto desde una perspectiva aérea [Fuente: JoeyX].

Esta condición esférica es frecuentemente nombrada por los usuarios de *There* como una de las características de este ciber mundo que no conseguían encontrar en otros, una que lo convertía en único y que producía grandes momentos de diversión a partir de su exploración y recorrido circular progresivo, que permitían habitar lúdica y creativamente una esfera desde dentro.

I miss being able to explore as much as you want without an invisible boundary stopping you (Peggy There).

I loved the idea of a seamless world where u could explore the full planet where you could race from continent to continent on a multiple range of vehicles (Markus Thereian).

I miss having the ability to move from one island to another. There hasn't been a virtual world where you can do that (Cool Thereian).

There was a huge world. There were no borders or boundaries or missing sims to run into. You could just pick any direction and go. Oh how I miss that feature as NO virtual world currently offers this, or even anything close to There.com! (Andy J.).

Esta libertad de movimiento fue incluso la actividad elegida por algunos “thereianos” para despedirse de su querido cibermundo:

I miss exploring the terrain on my hoverboard... that is my favorite thing to do. I spent the last 6 HOURS in There doing just that (Alice There).

En *There*, el desplazamiento y la exploración del cibermundo está íntimamente relacionado con los vehículos que se utilizan para tal actividad (como el “hoverboard” señalado en la cita anterior), y éste es otro de los aspectos que lo diferencia de otros cibermundos, los cuales cuentan en general con menos posibilidades de elección en este sentido. *There* contaba con varios modos de transporte, entre ellos el popular “hoverboard” que adquirías nada más registrarte, una especie de tabla de surf o de skate que se cierne a poco metros del suelo, como la que aparecía en la segunda película de la famosa saga *Back to the Future*, con la que guarda un especial parecido.

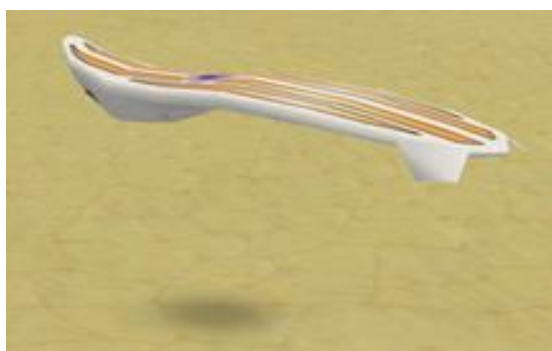


FIGURA 32. Hoverboard en el cibermundo *There.com* y en la película *Back to the Future Part II*
[Fuente: There.com/Universal Pictures].

Otros vehículos famosos en *There* eran los denominados “buggies” o “areneros” (los cuales se usaban principalmente para desplazarse por la arena), y otros vehículos similares al “hoverboard” que también dejaban al avatar suspendido en el aire, tales como la “hoverbike”, la “hoverboat”, los “hoverpacks” o los “Bacios”, una especie de *scooters* que se levantaban a unos metros del suelo y se desplazaban a gran velocidad. También había coches de carreras denominados respectivamente “SUV”, “coupe”, “muscle car” y Scion”, que eran muy famosos entre los residentes y que se podían personalizar a gusto de cada uno. Todos estos vehículos funcionaban como extensiones de la personalidad de cada avatar, tal y como McLuhan se encargó de advertir con respecto a los coches reales, esas “novias mecánicas” que son todo un medio de comunicación social:

El coche se ha convertido en una prenda de vestir sin la cual nos sentimos inseguros, desnudos e incompletos en el conjunto urbano. [...] El hecho básico y obvio del auto-móvil es que [...] es una extensión del hombre que convierte a su conductor en un superhombre. Es un medio caliente, explosivo, de comunicación social (McLuhan, 1996: 227-231).

Todos estos vehículos -la libertad para viajar en ellos, de customizarlos, así como de organizar carreras para divertirse con los amigos-, eran recordados por los ex miembros de *There* como una de las características que más echaban de menos de este ciber mundo y que eran incapaces de encontrar en otros:

I miss my friends and my winner buggy... Oh i remember the races in duney valley and other places with my race friends... (Daniel).

I miss HoverPacks, Hoverboats, Bacios... EVERYTHING!!! (Shane Thereian).

One thing I do miss from the There world is wide open spaces and exploring in hoverboats (JoeyX).

I miss the fun i had just driving my buggy around exploring. I miss There more now than i thought i would (Sasha Thereian).

Es significativo que durante la fase de “reclutamiento” señalada en el apartado anterior, algunos ciber mundos incidieron precisamente en el aspecto de los vehículos para atraer posibles ex miembros de *There* a su mundo. Tal fue el caso del ciber mundo *Onverse*:

We would like to welcome all the There.com users into Onverse as they have lost their virtual home as of March 9th. Onverse has lots more coming, including similar things that you've seen in There.com such as Cars!

Otro medio de desplazamiento, aunque más informal, eran unas zapatillas especiales conocidas como “bunny slippers” o “superbunnies”, con los cuales los avatares podían andar más rápido y dar saltos. Aunque estas zapatillas eran caras -unos 18 “Therebucks” (10 dólares)- y algunos las veían más para niños, eran uno de los objetos que convertían a *There* en un ciber mundo distinto a los demás.

I would love to see bunny slippers... I have looked for them in other worlds with no luck (Sue Thereian).

Toda esta libertad de desplazamiento que los usuarios de *There* experimentaban de diversas formas, mediante vehículos tan diferentes como los nombrados, pero también simplemente a pie o mediante las “bunny slippers”, lo relaciona estrechamente con el tipo de exploración típica de los sistemas de RV tradicionales. En el espacio proyectado por los sistemas de RV, el placer consiste muchas veces en el viaje en sí mismo, en la emoción de desplazarnos y explorar el entorno, disfrutando con la sensación del movimiento corporal que resulta de la perspectiva cambiante del entorno, la variación de tamaño de los objetos o la persecución del horizonte (Ryan, 2004a). El ciberespacio de Internet, por el contrario, no proyecta un territorio continuo, sino una vasta red informática formada por enlaces y nudos, rutas y destinos, entre los que no hay nada. Los destinos o sitios pueden ser centros de interés, pero las rutas que los conectan no lo son. El viaje entre sitio y sitio no es un desplazamiento a través de un paisaje que se va desplegando y descubriendo poco a poco, sino un salto instantáneo que niega el cuerpo. Es decir, se trata de la “primacía de la llegada sobre la salida, sobre todas las salidas y por tato sobre todos los trayectos” (Virilio, 1990: 41), lo cual implica una negación del desplazamiento, puesto que en Internet el tiempo de viaje es tiempo perdido: no hay nada que ver entre los nodos. Es por eso que, como señala Ryan (ibid.), la metáfora de la navegación da una falsa impresión de continuidad. Más que surcar las aguas, el usuario de Internet es teletransportado a destinos más o menos azarosos con sólo hacer clic en los hiperenlaces. El hecho de que *There* funcionara como un espacio continuo que permitía un desplazamiento progresivo a través de un paisaje lo vincula más con los sistemas de RV tradicionales que con la experiencia de navegación típica de Internet, donde saltamos continuamente de un lugar a otro, es decir, no *navegamos* sobre la información sino que hacemos *surf* en ella.¹⁰⁰ Es por eso que los usuarios de *There* decían que este ciber mundo era el único mundo literal, pues era una esfera por la que uno podía desplazarse progresivamente e ir descubriendo el paisaje, al contrario que el resto de ciber mundos, contruidos en base a la lógica de espacios o parcelas fragmentadas y separadas entre sí y a las que el usuario sólo puede llegar por medio del teletransporte.

Otra actividad muy querida en *There* era jugar al “paintball” con los demás avatares, para lo cual había que adquirir una pistola especial equipada con líquido de pintura y que podía disparar hasta los 100 metros. Con estas pistolas, los avatares podían disparar a un blanco específico, a otros avatares, o unirse a partidos de paintball para sumar puntos. En

¹⁰⁰ He desarrollado estos aspectos con mayor profundidad en Márquez (2010).

There había zonas y grupos específicos para practicar esta actividad o aprender a hacerlo, tales como “Paintball Island” y “Splatters Paintball club”, respectivamente.

I miss everything! Specially snipering people in Paintball Island and all of my friends (Cool Thereian).

Otras actividades queridas por sus usuarios era entrenar y cuidar a perros y otras cibermascotas, acudir a eventos musicales, y el aspecto de cómic del ciber mundo, especialmente los globos o bocadillos de chat (*chat balloons*). Eran cosas como los globos de chat, las “bunny slippers”, el “paintball”, o la forma en que los vehículos se desplazaban, lo que hacía de *There* un ciber mundo diferente a los demás, un espacio cargado de diversión y sentido del humor con el que sus creadores habían conseguido atraer durante sus 7 años de actividad a más de 1 millón de personas de varias edades y de distintas partes del mundo:

There was unique among virtual worlds, nothing out there like it. I think it was the addition of a certain blend of humor --silliness like bunny slippers, the way buggies drove, monuments such as the Chicken Temple, etc. that shaped There and made it so special :) (Ann There).

Junto a todo ello, estaba la facilidad de uso del programa, que no requería de muchos conocimientos informáticos para poder disfrutarlo, lo que hacía que la curva de aprendizaje no fuera muy elevada y usuarios de todas las edades pudieran experimentarlo:

The best thing about There is that everything worked. No steep learning curve and the graphics did not require an expensive set up to use. The net speed was low requirement too (Spot).

I miss the ease of use of that wonderful platform. I miss Zelda (My avie) and all the friends I made over 7 years. I'm now in Second Life with some of my There friends but finding it much more difficult to use (Ann There).

Esto es algo que la compañía de *There*, Makena Technologies, siempre tuvo claro, y así lo indicó su director Michael Wilson en la nota que anunciaba su cierre, donde destacaba como uno de los grandes logros de este ciber mundo el haber sido diseñado desde el principio, a diferencia de otros productos similares, para ser un lugar acogedor y cómodo para todo el mundo: no sólo *gamers*, no sólo gente mayor de 18, no sólo gente con ordenadores de gama alta, y no sólo gente con Internet de banda ancha.

Sin embargo, como puede verse en muchos de los fragmentos anteriores, lo que convertía en especiales los objetos y actividades de *There* es que se experimentaban y compartían con los demás, con los grandes amigos que estas personas encontraron allí y con los que compartieron tan buenos momentos durante el tiempo que el ciber mundo estuvo en activo. *There* fue para ellos un lugar de reunión, un “hogar” en el que todos se sentían a gusto y parte de una gran “familia”:

There are great people anywhere, but I haven't felt the same "family and friends" connection in any other VRW [Virtual World] (Mark).

A virtual world is great because of the people that make it great... and I thank all Therians for having been a part of my last 7 years... (Markus Thereain).

Eran todos estos aspectos los que hacían de *There* un lugar especial para sus miembros y los que les permitía reconocerse como “thereianos”, palabra que ellos mismos utilizaban para denominarse unos a otros y separarse de los usuarios de otros ciber mundos. Puede hablarse en este sentido de la palabra “thereiano” como un ejemplo de *ciberidentidad étnica* o de *ciberetnicidad* construida en torno a un lugar digital, en este caso un ciber mundo. El concepto de etnicidad es clave en las formaciones diaspóricas pues, como señala Cuche (2007: 141), lo que funda los lazos de seguridad entre los diferentes grupos que componen una diáspora es “una conciencia identitaria común de naturaleza étnica, que proviene de una representación de la colectividad diseminada como una entidad que comparte una misma historia y una misma cultura”, en este caso toda la memoria colectiva construida en torno a *There*, recordada y reinterpretada por todos sus miembros en diversos espacios de Internet.

Marc Poster (2003) habla de “etnicidad virtual” para destacar el surgimiento de una nueva forma de etnicidad en la era de las comunicaciones mediadas electrónicamente. Poster se refiere a cómo Internet, lejos de disolver la etnicidad, es “un instrumento neutro de comunidad, que conecta identidades étnicas preestablecidas” (Poster, 2003: 213). Sin embargo, lo interesante de casos como el nuestro es que no se trata de conectar etnicidades preestablecidas sino de crear unas nuevas en torno a un determinado espacio de Internet, como es en este caso un ciber mundo. En este sentido, Pearce (2009) caracteriza las identidades étnicas construidas en torno a ciber mundos como “etnias ficticias”, en el sentido de que las adhesiones no se producen en torno a algo real sino a “algo ficcional o no existente”, como en este caso sería el apego a un ciber mundo que únicamente existe en Internet. Podemos encontrar ejemplos de este tipo en varios ciber mundos: los “thereianos” en *There*, los “secondlifers” en *Second Life*, los “onversers” en *Onverse*, los “twinizens” en

Twinity, los “uruvians” en *Uru*, etc., términos con los que los propios miembros de estos cibermundos se autodenominan y mediante los cuales afirman y mantienen una diferencia cibercultural. Esto no es muy diferente a otro tipo de denominaciones adoptadas en torno a otros mundos ficcionales. Un ejemplo significativo en este sentido serían los fans de *Star Trek*, a los que se conoce comúnmente con el nombre de “trekkies”, o todas aquellas personas que, por ejemplo en convenciones de cómics o de videojuegos, adoptan identidades étnicas típicas de los mundos de ficción, como por ejemplo los “wookies” o “ewoks” de *Star Wars*, o los “hobbits” de *El Señor de los Anillos*.

Hay sin embargo en este uso del término “ficticio” un sentido muy similar a lo “virtual” en cuanto algo falso e irreal, separado del mundo real, cuando precisamente este tipo de identidades son experimentadas por sus integrantes de una forma real y verdadera. Por ello, y siguiendo la apuesta terminológica que venimos empleando a lo largo de este trabajo, prefiero evitar adjetivos como “virtual” o “ficticio” y hablar en su lugar de *ciberidentidad étnica* o *ciberetnicidad*, términos que pretenden destacar el hecho de ser etnicidades creadas y forjadas en el ciberespacio (y más concretamente en torno a cibermundos) y sostenidas y negociadas por sus propios miembros como anclas identitarias. En el caso de *There*, esto se manifiesta en un uso continuado de la palabra “thereiano” por parte de sus miembros, y su inclusión en muchos casos como apellido del nombre del avatar, como hemos visto. Son estos usos los que hacen reales y significativas tales identidades, tales etnias, independientemente de que estén formadas en torno a redes digitales. Puede hablarse en este sentido de *ciberetnia de interés*, al igual que hablamos de *comunidad de interés*, al tratarse de personas que comparten un mismo interés o una pasión común, en este caso el ciber mundo *There.com* y un fuerte sentimiento de identificación con todo lo que representa.

El sentido de la palabra “thereiano” como ciberidentidad étnica se hizo evidente en la relación de estos usuarios con aquellos pertenecientes a otros cibermundos, lo cual es consecuente con el hecho de que la etnicidad se manifiesta de manera más frecuente en situaciones de confrontación interétnica.¹⁰¹ Este hecho subraya también la función

¹⁰¹ Sigo aquí el enfoque situacionista de Fredrick Barth (1976), el cual aborda la etnicidad como un fenómeno intersubjetivo con efectos en las relaciones y prácticas sociales. El enfoque de Barth es crucial en tanto que entiende la etnicidad no como algo inmanente y estático relacionado con la expresión interna de las características primordiales de un grupo, sino como un proceso que se define a partir del contacto interétnico, esto es, como el resultado de las relaciones entre diferentes grupos humanos. Paris Yeros (1999:110) ha señalado que el enfoque de Barth “tiene tres partes interconectadas: la primera, enfatizando la importancia de la subjetividad en el entendimiento de la etnicidad, o ‘modelo nativo’ de la etnicidad, presenta los grupos étnicos como categorías de adscripción e identificación por los actores mismos; la segunda, enfatizando el proceso social, observa los grupos étnicos como entidades generadas y mantenidas por propósitos de

integradora del *conflicto* (Simmel, 1955), pues ciertas formas de conflicto y antagonismo son necesarias para el mantenimiento de la identidad y las fronteras de cada grupo social, que ve aumentada su cohesión social, su solidaridad interna, a raíz de tales situaciones conflictivas.

Todo ello pone de manifiesto la concepción relacional y situacional de la identidad en tanto construcción social que se elabora en una relación que opone un grupo a los otros con los que entra en contacto. En los encuentros con miembros de otros cibermundos, el término “thereiano” funcionaba como una categoría de adscripción e identificación entre sus miembros, quienes se identificaban a sí mismos y eran identificados por otros de esta manera. El término funcionaba en estas situaciones como una separación, una “frontera”, como dice Barth (1976), empleada por los propios actores como una forma de marcar un límite entre “ellos” y “nosotros”, algo que se hizo muy evidente en el caso de *Onverse*, como veremos. Sin embargo, en otros como *Second Life* esta demarcación no fue tan radical, pues los “thereianos” que se establecieron allí se adaptaron mejor a las características de este cibermundo y llegaron a influir en él, pudiéndose hablar en este sentido de un caso de *transculturación* (Ortiz, 1999).

Estos ejemplos, que detallaremos más adelante, ponen de manifiesto la advertencia de Barth de que toda frontera es concebida como una demarcación social que puede ser constantemente renovada en los intercambios, puesto que todo cambio en la situación social, política o económica puede producir desplazamientos de las fronteras. La identidad “thereiana”, como toda formación identitaria, no es algo que pueda definirse de una vez y para siempre, sino a partir del seguimiento y estudio de sus formas de construcción social. Es decir, la cuestión no es saber quiénes son verdaderamente los “thereianos”, sino cómo, por qué y por quién, en tal momento y en tal contexto, se produjo, mantuvo o se cuestionó tal identidad. El estudio de la identidad, por tanto, no puede conformarse con un enfoque *sincrónico*, sino que también debe hacerse en el plano *diacrónico*. Y una diáspora, sea física o digital, es un contexto ejemplar para ello.

organización social; y la tercera, enfatizando las fronteras de los grupos y su mantenimiento, considera las fronteras como efectivas y significativas socialmente”.

10.4. *Twinity* o el ciber mundo fantasma

“I'm still homeless. 🏠 Anyone else still homeless as well?”.

Comentario de un ex miembro de *There.com*

Observando toda la actividad que los ex miembros de *There.com* estaban produciendo simultáneamente en varios ciber mundos y otras plataformas de Internet me sentí completamente desbordado. Pensé que un acontecimiento de estas características requería un equipo de investigación cuyos miembros pudieran distribuir sus tareas y explorar detenidamente cada movimiento. Siendo un único investigador, tal empresa era prácticamente inviable, por lo que tuve que limitar mi investigación a unos cuantos espacios. Cada vez tenía más claro que mi “campo” no era un *lugar* sino un *tema* -el cierre de un ciber mundo y el proceso diaspórico a que dio lugar-, y que este tema implicaba desplazarme por varios lugares, seguirlo, ir tras él.

Twinity fue uno de los muchos ciber mundos a los que los miembros de *There* se desplazaron tras el cierre del mismo. Al igual que los demás, este ciber mundo desarrolló una estrategia para atraer a los usuarios de *There* a su mundo, una estrategia que incluía un “pack de bienvenida”, un área específica denominada “There Lounge”, imágenes como la mostrada en la figura 29, y textos enfáticos de bienvenida como el siguiente:

It's sad to see There.com close its door and a community lose its home. There.com has been an inspiration also for Twinity. For all Twinizens reading this, this is our time to rally around each other and show our warmth and affection to people from There.com. To show them that all is not lost, this is simply a new beginning. For people of There.com, welcome home!

Twinity es un ciber mundo gráfico en 3D que se caracteriza por proporcionar réplicas de grandes ciudades del mundo, como por ejemplo New York, Berlin, Singapur, Londres o Miami. Esta característica lo acerca a la idea de “mundo espejo”, es decir, un ciber mundo que refleja lo más fielmente posible una realidad ya existente, en este caso una serie de grandes ciudades y sus elementos característicos. Aunque este fue el rasgo más característico de *Twinity* en un primer momento, el ciber mundo pasó después a permitir la creación de nuevo contenido por parte de sus usuarios, contenido muchas veces de tipo fantástico que no se relaciona con elementos del mundo “real”, tal y como era la norma en

un principio. En este sentido, *Twinity* ha evolucionado de “mundo espejo” hasta parecerse cada vez más a otros cibermundos más variados y abiertos, como por ejemplo *Second Life*.



FIGURA 33. Singapur virtual en *Twinity* [Fuente: Twinity].

Las características generales de *Twinity* son muy similares a las de otros cibermundos, aunque presenta algunas diferencias. Por ejemplo, respecto a la construcción del avatar, *Twinity* incorpora una novedad, que es ajustar la imagen de avatar al aspecto físico real mediante diferentes opciones del programa y usando la aplicación Photofit. El sistema Photofit, o “técnica de identificación facial”, es una técnica utilizada por la policía en la que se recurre a fotografías de gente común mediante las cuales es posible crear una imagen de un sospechoso. En *Twinity*, el usuario puede elegir una foto personal y modificarla hasta alcanzar una simulación del aspecto que luce en esa fotografía. Pero también puede crear un aspecto totalmente nuevo vinculado a su avatar, como es lo normal en la mayoría de cibermundos.

Twinity tiene también su propia moneda, llamada “Twinity Globals” o simplemente “Globals”, y 90 Globals equivalen a un euro. Con estas monedas, los ciudadanos de *Twinity*, denominados “Twinizens”, pueden realizar transacciones económicas en su interior, como por ejemplo comprar ropa y otros accesorios, animaciones para sus avatares, o apartamentos personales. Los Globals se pueden comprar en la página principal de *Twinity* o ganarlos participando en diversas actividades sociales, tales como la participación en concursos u otros eventos.

Los “Twinizens” también pueden crear sus propios objetos dentro del cibermundo y compartirlos con sus amigos. Existe también un sistema de méritos basado en “medallas”,

mediante el cual se busca promover la creación de contenido por parte de los usuarios, hacer uso de las aplicaciones disponibles, formar grupos y otros aspectos relacionados con la vida social del ciber mundo.

El hecho de que muchos de sus espacios sean réplicas de ciudades conocidas lo hace especialmente atractivo para el “turismo virtual” o “ciberturismo”. El programa utiliza datos de mapa en 3D usados en aplicaciones como Satnav y Google Earth, lo cual permite visualizar las calles, edificios y mapas de una forma muy realista. También utiliza tecnología de texturización Next Generation para proporcionar una experiencia visual comparable a la de los videojuegos más modernos.

Algunos ex miembros de *There* se desplazaron a *Twinity* tras del cierre de su ciber mundo. Allí empezaron a crear sus avatares, a explorar las posibilidades que el nuevo espacio les ofrecía y a compararlo con *There*. En el momento en que empezaron a explorarlo, *Twinity* se encontraba aún en una fase muy embrionaria. El ciber mundo se abrió al público en fase “beta abierta” en septiembre de 2008, y el que fuera “beta” significa que aún no estaba completo del todo. Así, uno de los primeros aspectos que los “thereianos” comentaron era precisamente la cantidad de errores de programa con los que se encontraban. Por ejemplo, si hacías que tu avatar caminara demasiado rápido era muy posible que llegara al borde del terreno en el que se encontraba y, literalmente, se cayera. Esto era muy diferente en *There*, ya que una de sus características definitorias es que se trataba de un mundo continuo, no compartimentado, un espacio plenamente explorable donde no existía un límite al que el avatar pudiera llegar y caer. Así mismo, por aquellas fechas, los avatares de *Twinity* podían atravesar paredes e incluso personas. Es decir, el sistema no contemplaba el aspecto de la colisión entre elementos, algo que estaba muy conseguido en *There*, y para muchos éste era un grave fallo técnico que tenía que ser solventado. También, al bajar escaleras, los avatares caminaban por el aire en lugar de permanecer fijos a la escalera y caminar sobre ella, aspectos que impedían una correcta inmersión e interactividad con el ciber mundo.

En relación con estos errores, uno de los miembros de *There* en *Twinity* compartió en *YouTube* una captura de vídeo donde mostraba sus nuevas experiencias en *Twinity* y los graves fallos que el programa provocaba. El usuario tituló el vídeo sarcásticamente con el siguiente nombre: “*Another reason why we miss There...?*”, y junto a él aparecía la siguiente descripción:

Another reason why we miss There? (It barely had any serious bugs... AT LEAST NOT any annoying ones, just a couple of hilarious ones. ;) (Liam There).

En general, los “thereianos” en *Twinity* estaban de acuerdo en que los avatares eran más mecánicos que en *There*, no se movían de una manera natural como lo hacían en este ciber mundo. Además, el movimiento del avatar en *Twinity* era más difícil para ellos y los avatares no tenían la riqueza expresiva que tenían en *There*, donde, por ejemplo, se miraban unos a otros cuando hablaban.

Al contrario que *There*, *Twinity* es un ciber mundo dirigido a mayores de 18 años, por lo que no había filtros que controlaran conversaciones o contenido inapropiado para menores de edad. Esto no gustaba a varios usuarios de *There* en *Twinity*, quienes estaban acostumbrados a un ciber mundo mucho más seguro en el que adultos y adolescentes convivían en un entorno agradable y amistoso.

Así mismo, los ex miembros de *There* no encontraban mucho que hacer en *Twinity* excepto hablar con sus compañeros, cambiar el aspecto de su avatar y admirar la arquitectura y el aspecto gráfico de las ciudades. Muchos advertían que la falta de juegos como el “paintball” o las carreras de coches hacía el ciber mundo aburrido, así como la falta de más avatares con los que interactuar y relacionarse. El espacio “There Lounge”, que los administradores de *Twinity* habían habilitado para los ex miembros de *There*, servía como lugar de encuentro para ellos, pero como decía un usuario:

There Lounge is for people like us to go hang out and be sad :-(..... It's depressing. A bunch of displaced Therians talking about how all other virtual worlds suck and how there will never be another There. I'm sad too (Liquid There).

Junto a “There Lounge”, los grupos “Therians in Twinity” y “There is Life in Twinity” funcionaban como medios de comunicación social entre los ex miembros de *There* en este nuevo ciber mundo. Algunos “thereianos” más experimentados se convirtieron en mentores o guías de aquellos que tenían problemas para manejar el nuevo programa, y la mayoría de ellos ya habían sido ayudantes en *There* años atrás. Algunos usuarios hacían pública su necesidad de ayuda al sentirse perdidos en el nuevo ciber mundo, ya fueran cuestiones relacionadas con la confección del avatar, el diseño de accesorios o el manejo del inventario. Por ejemplo, un usuario me contó que había adquirido una bicicleta en *Twinity* y no encontraba la manera de salir de ella y devolverla al inventario junto con el resto de objetos. Pidió ayuda a los guías de *There* en *Twinity* y uno de ellos le indicó la solución: tratarlo de la misma forma que si fuera una prenda de vestir. Ejemplos como éste ponen de manifiesto la camaradería que existía entre los ex miembros de *There* en *Twinity*, ayudándose unos a otros en el manejo del nuevo ciber mundo en aspectos que podrían parecer banales a ojos de los demás.

Ya hemos señalado la importancia que tenían los vehículos en *There*. Las posibilidades de *Twinity* eran muy limitadas en este sentido, y junto a la bicicleta del ejemplo anterior, el único vehículo que podía usarse por aquellas fechas era una tabla de skate. Algunos “thereianos” hicieron uso de este vehículo, puesto que les recordaba el famoso “hoverboard” de *There*. Pero el concepto y el manejo no eran tan innovadores como en este último y no permitía el mismo tipo de libertad de exploración, pues no podían recorrer el ciber mundo entero con él dado que no era un mundo continuo, una esfera, sino un mundo fragmentado y compuesto de diferentes regiones a las que se llegaba por medio del teletransporte.

A pesar de todos los fallos que encontraban en *Twinity*, algunos “thereianos” disfrutaban de ciertas características del sistema, como por ejemplo la capacidad de lograr una simulación muy cercana a la cara real, o mejor dicho, a una fotografía de la cara real. Esto era algo novedoso para algunos de ellos, dado el aspecto caricaturesco de los avatares en *There*. Pero lo hacían más como un pasatiempo o como una forma de experimentar con el sistema que por preferir realmente este tipo de avatar al de *There*. Ninguno de ellos lo prefería, de hecho, y la mayoría seguía manteniendo las fotografías de sus avatares en *There* en sus fotos de perfil en *Twinity* y en el resto de plataformas digitales por las que se movían, generando así una imagen digital coherente a través de los diversos ciberlugares por los que transitaban, esto es, una identidad transfronteriza, o “translúdica” (Pearce, 2009).

Algunos miembros aprovecharon las herramientas de creación en *Twinity* para crear objetos. Una usuaria, por ejemplo, creó una camiseta blanca con el logo de *There* y la frase “*I was There*” (Figura 34) con la que circulaba por este ciber mundo y regalaba una copia a todo aquel que se lo pidiera. Estas camisetas funcionaban como un símbolo identitario entre la comunidad de “thereianos” en este ciber mundo y como una forma de vincularse con el resto de compañeros de *There* que no estaban en él pero con los que se mantenían en contacto mediante medios como *Facebook* o *Thumdar*, comunicándoles sus impresiones y experiencias.

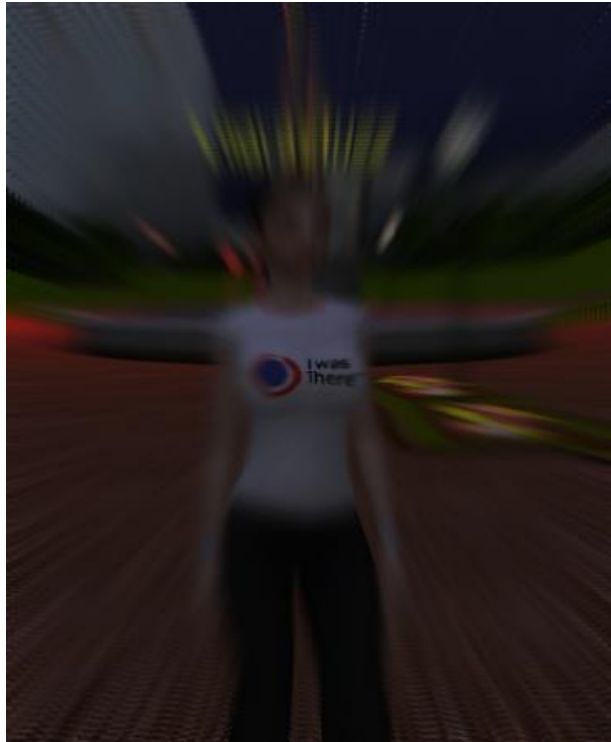


FIGURA 34. Avatar en *Twinity* con una camiseta de *There.com* [Fuente: LyFuzz].

Nota: La imagen ha sido distorsionada para ocultar el nombre y el rostro del avatar.

Otro usuario creó un espacio público en *Twinity* llamado “There Museum”, donde animaba a otros “thereianos” a que añadieran sus fotografías de *There* a la colección. Se trataba de un área sin fines de lucro, no para vender artículos de *There*, sino para mostrar el ciber mundo a los demás, no sólo a aquellos que habían pertenecido a este ciber mundo sino a todo aquel que pasara por allí. En este sentido, funcionaba como un espacio para la memoria del ciber mundo extinto, un espacio de “conservación, tradición, seguridad”, tal y como caracteriza Maurice Blanchot (1976: 47) la palabra “museo”.

A pesar de todos estos intentos por hacer de *Twinity* un nuevo “hogar” para los ex miembros de *There*, la mayoría no terminaba de sentirse cómodo allí. Las diferencias con respecto a *There* eran muchas y al estar el ciber mundo todavía en fase beta tenía varios errores de programación y no muchos usuarios. Para algunos, *Twinity* era, como ellos mismos repetían, una especie de “ciudad” o “mundo fantasma” comparado con *There*, y aunque sus administradores prometían nuevas aplicaciones y más usuarios, muchos pensaban no continuar allí y probar suerte en otros ciber mundos. Y así fue.

10.5. Colonizar el ciber mundo: el caso de *Onverse*

Otro ciber mundo al que varios “thereianos” acudieron tras el cierre de *There* fue *Onverse*. Al igual que *Twinity*, *Onverse* llevaba muy poco tiempo en funcionamiento cuando los usuarios de *There* llegaron a él. El ciber mundo se abrió al público en junio del año 2009 y también se encontraba en fase beta. Varios ex miembros de *There* acudieron a él por las similitudes que a primera vista tenía con el ciber mundo extinto, en especial el aspecto de cómic de sus avatares. En efecto, *Onverse* era el ciber mundo que más se parecía estéticamente a *There* en aquel momento, y ésta fue una de las primeras razones por las que muchos “thereianos” se desplazaron a este ciber mundo en busca de un nuevo hogar. También porque, al igual que *There*, se trataba de un ciber mundo donde podían acceder menores de edad, por lo que había un mayor control por parte de los administradores para evitar contenido inapropiado, lo que lo hacía más amistoso y seguro.

Onverse, una palabra derivada de “online” y “universe”, es un ciber mundo gráfico en 3D donde los usuarios pueden realizar actividades como jugar y comunicarse con otros avatares, explorar paisajes, comprar objetos, etc. El ciber mundo cuenta también con su propia moneda, “Cash Coins” (CC), que puede adquirirse en la página web o gratuitamente mediante la participación en actividades sociales o de promoción del ciber mundo. A diferencia de otros ciber mundos más conocidos, *Onverse* está dirigido por una compañía pequeña, Onverse LCC, y su éxito se debe más al boca a boca entre usuarios que a sus actividades publicitarias o su presencia en los medios de comunicación, que es muy modesta.



FIGURA 35. Elección de avatar en el ciber mundo *Onverse* [Fuente: Onverse].

Cuando los “thereianos” accedieron a *Onverse* tras el cierre de *There*, el ciber mundo contaba con tres áreas principales: “The Hub”, una zona comercial para realizar compras, “Ancient Moon”, una zona ambientada en la luna que orbita sobre el mundo de *Onverse*, y “Volcano Island”, un área de temática tropical que incluye diferentes lugares y cuevas secretas que los avatares pueden explorar. El recurso al *cronotopo* de la isla en esta última área fue otra de las razones por las que muchos “thereianos” decidieron desplazarse a *Onverse*, dada la importancia de esta temática en *There*, como ya hemos visto. Otra razón fue su facilidad de uso. La interfaz de *Onverse* es muy intuitiva y algunos usuarios señalaban que les recordaba a la de *There*.

Sin embargo, *Onverse* tiene una desventaja fundamental con respecto a *There*, y es que no permite la creación de contenido por parte de sus usuarios. Cuando accedes a este ciber mundo, puedes confeccionar tu avatar y un apartamento que adquieres una vez te registras, pero no puedes crear tus propios objetos y accesorios dado que el programa no lo permite. Los administradores de *Onverse* escuchan a sus miembros y atienden a sus solicitudes sobre qué les gustaría ver en el ciber mundo, pero la creación parte de ellos y no de los usuarios. La imposibilidad de crear sus propios objetos y compartirlos o venderlos con los demás desanimó a muchos “thereianos”, junto con otros aspectos que empezaban a echar en falta en el nuevo ciber mundo. Por ejemplo, el “paintball”. Uno de los usuarios de *There* en *Onverse* decía lo siguiente a este respecto:

Paintball, in my opinion, has been one of the main reasons the long time users of There.com played the game for over 7 years. Paintball for There.com was fun, and even more importantly instilled an aspect of competition to the game. Paintball groups/teams were originated, and users competed with each other. People competed for personal rating, and pride. Paintball added a ‘First Person Shooter’ concept to the game, in a PG-13 fashion. Users constantly engaged in paintball wars, events, etc. It has been a very significant part of There.com’s history, and I think There.com members would love to see a very similar game implemented into the Onverse world. In my opinion, I think Onverse developers should implement a paintball arena, with different channels (like the apartment concept), where members can engage in paintball matches of up to 10 players. I also think a rating system should be implemented. I would hope that Onverse would closely resemble the paintball dynamics of There.com, instead of implementing a mini-game concept (like ice-fall) (Even Thereian).

Onverse ya tenía un minijuego parecido al “paintball” cuando los “thereianos” aterrizaron en este ciber mundo -ese al que el anterior usuario se refiere como “ice fall”, el cual consiste en disparar bolas de nieve en lugar de pinturas-, pero querían algo que de algún modo tradujera en el nuevo ciber mundo la esencia que esta práctica social tenía en *There*. Dado

que *Onverse* estaba aún en fase beta y que sus propios administradores estaban abiertos a escuchar peticiones de nuevos y antiguos usuarios para mejorar el ciber mundo, los “thereianos” no dudaron en proponer ideas, pero la mayoría eran intentos de incorporar elementos de *There* en *Onverse*. Junto con el “paintball”, otro elemento querido por muchos eran los vehículos.

Half of the population of There.com played paintball but the other half raced vehicles at tracks and drove around, so apart from paintball we would like to see vehicles to drive here in Onverse (xXRaidXx).

I can't wait to see transportation available in Onverse. Hoverpacks, buggies, hoverboards, skateboards or anything to help with movement (Chris).

De hecho, como ya he señalado más arriba, el discurso de bienvenida de *Onverse* a los “thereianos” señalaba precisamente el hecho de que próximamente tendrían cosas parecidas a *There*, como los coches:

Welcome to Onverse, There.com Users!

Onverse is a fairly-new virtual world where you can play, shop, chat and tons more! We would like to welcome all the There.com users into onverse as they have lost their virtual home as of March 9th. Onverse has lots more coming, including similar things that you've seen in there.com such as Cars!

Los “thereianos” empezaron a discutir todos estos asuntos entre ellos y con los propios administradores y usuarios de *Onverse*, tanto dentro del ciber mundo como en los foros vinculados a él. Junto con aspectos como el “paintball” y los vehículos, la comunidad *There* en *Onverse* empezó a sugerir cambios relacionados con el aspecto del avatar y sus posibilidades de customización, las cuales eran muy limitadas con respecto a *There*, o la posibilidad de incorporar las burbujas de chat típicas de *There*, de añadir el chat de voz que muchos utilizaban en *There* para comunicarse, de crear y vender objetos en el interior del ciber mundo, etc., aspectos todos ellos que *Onverse* no ofrecía.

Esta lista de sugerencias empezó a provocar tensiones con los administradores y, sobre todo, con los propios habitantes de *Onverse*, autodenominados “onversers”, otro ejemplo de *ciberidentidad étnica* construida en torno a un ciber mundo. Como decía uno de los desarrolladores de *Onverse*:

Please realize that There had a 7 year lead on us. We are still a small team, and we are creative, hard-workers, but don't expect us to cram 7 years worth of content into 3 months (Mars).

El mismo desarrollador matizaba lo siguiente:

We started Onverse to be a blank slate where fun ideas come to play. If taking something that has been done before makes the best sense for our community, that's the direction we will move. If not, we won't (Mars).

Los usuarios de *Onverse* que ya llevaban un tiempo en este ciber mundo también empezaron a criticar la postura de los “thereianos” de querer cambiar *Onverse* y hacerlo lo más parecido posible a *There*. Estos usuarios criticaban el hecho de que los cambios que los ex miembros de *There* estaban sugiriendo tenían la intención de convertir *Onverse* en una especie de “segunda parte” de *There*, y defendían que *Onverse* es un ciber mundo en sí mismo y no una réplica de ningún otro.

I hope the Therians will try to be open to what Onverse has to offer, now and future, rather than hold onto a mindset that Onverse needs to become There II. Concept ideas are great, but some of us who chose Onverse chose it for a reason... *it's its own world, not a copy of something else* (Peter).

Los “thereianos” se defendían argumentando que *Onverse* se había visto beneficiado por su llegada (la cual había contribuido a aumentar el número de usuarios de este ciber mundo y a darle incluso una mayor visibilidad y reconocimiento), al tiempo que se amparaban en la propia política de los administradores de *Onverse* de atender a las sugerencias de sus usuarios en cuanto a cambios en el diseño, las características, el tipo de juegos, etc. Como decía un “thereiano” quizás de una forma un tanto radical:

I think you need to respect the fact the majority of the user base on Onverse is now made of Thereians. There.com closing was the best thing that could have possibly happened to Onverse, simply because the majority of the people you see on game now would have said "to hell with it", had it not closed. The people who once played There, look to Onverse and see similarities to their old social world. Taking this into account, developers of Onverse should milk this fact, and give their outstanding userbase what it is they desire (Rufus Thereian).

Los usuarios de *Onverse* se quejaban de estar siendo “invadidos” -según sus propias palabras- por la comunidad *There*, y estaban molestos con varios “thereianos” por no relacionarse con ellos simplemente por no haber sido usuarios de *There* en el pasado. La mayoría de los “thereianos” se reunían en determinados espacios de *Onverse* y hacían fiestas y eventos *por* y *para* ellos. Un usuario de *Onverse* comentaba cómo al encontrarse con un grupo de “thereianos” y al preguntarles éstos si era un miembro de *There* y responderles que no, dejaron de hablarle. La comunidad *Onverse* se quejaba de que ellos habían ayudado a los “thereianos” cuando estos aterrizaron en su ciber mundo, organizando incluso un evento de bienvenida llamado “Thereian Meet & Greet” al que acudieron más de 200 personas, y ayudándoles a conocer nuevos lugares.



FIGURA 36. Fotografía del evento “Thereian Meet & Greet” en el ciber mundo *Onverse* [Fuente: Márquez].

Los usuarios de *Onverse* también se habían mostrado educados en un principio ante las sugerencias de cambios que los “thereianos” proponían, ya que el propio ciber mundo alentaba este espíritu *dialógico* con todos sus usuarios. Pero al ver que seguían encerrados en sí mismos y que su única preocupación era hacer de *Onverse* una especie de “There II”, se sintieron bastante molestos. Incluso algún que otro “thereiano” se sentía “triste” y “avergonzado” con esta situación y con la falta de respeto y cordialidad que sus compañeros estaban mostrando hacia la comunidad *Onverse* y sus esfuerzos por acogerlos:

Thank you Onverse for opening your doors to the homeless Therian Refugees. I am just sorry to see so many Therians complaining about what is not like There and how they want it more like There. That chapter of our lives is closed. It is time to move on and accept whatever path this place takes us (Katz).

Como vemos, esta situación provocó tensiones dentro de la propia comunidad *There* en *Onverse*, y no tardaron en surgir voces moderadoras dentro de los “thereianos” que intentaban poner algo de orden a la situación y mediar de una manera más cordial con aquellos miembros de *Onverse* que empezaban a sentirse incómodos con todo ello:

We come in peace, yet with broken hearts... The fact that there are so many of us here is a big compliment in the fact that we feel most at home here. It is the most like our original home. We do not want this place to become There. Nothing can become There except There. We simply want this place to be more enjoyable for everyone. That is no insult toward this place. Again, we're here because we like it “best” out of all the other places that are offered (Garrett_There).

Curiosamente, un usuario comparaba toda esta situación con la historia de la inmigración en los Estados Unidos y los conflictos y rivalidades que allí tuvieron lugar:

For me this is a virtual version of the immigration to the United States! People came from all over the world to come to this "new land". People resented the newcomers because of their traditions and people felt that they were not welcome, nor real, Americans. Don't you see what's happening here in Onverse? It's the same thing! Many people are feeling that the Thereians are invading this game, and many people resent them because of it (Rocko400).

En cualquier caso, el conflicto que se generó en torno a las peticiones y sugerencias por parte de los “thereianos” tuvo sus consecuencias en *Onverse*. Sus desarrolladores crearon un juego muy similar al famoso paintball de *There* al que llamaron “splatball”, el cual se convirtió en uno de sus mini-juegos más famosos hasta día de hoy. Aunque los desarrolladores decían que ya tenían en mente hacer un juego de este tipo cuando los “thereianos” aterrizaron en su ciber mundo, muchas de las características que éstos propusieron entonces se encuentran en el juego actual, como por ejemplo el que sea un FPS (*first person shooter*), que tenga un carácter competitivo y que se puedan formar equipos de varios avatares. Así mismo, *Onverse* finalmente creó vehículos con un aspecto muy similar a los de *There* (especialmente con los denominados “buggies” o “areneros”) y con los cuales se podían realizar carreras y competiciones, al igual que en *There*. Estos “areneros” pasaron a convertirse en un objeto que todo avatar que se registraba en *Onverse* adquiría de forma

gratuita, y en este sentido jugaba un papel muy parecido al del “hoverboard” en *There*, el cual también se adquiría gratuitamente nada más registrarte.



FIGURA 37. Anuncio de la llegada de coches a *Onverse* [Fuente: Onverse].

Como puede verse, las relaciones entre los ex miembros de *There* y los usuarios de *Onverse* fueron complejas dadas las particularidades de este ciber mundo: aún en fase beta, abierto a los comentarios y sugerencias de los usuarios, similitudes como el aspecto de cómic de los avatares, espacios de temática tropical como “Volcano Island”, etc. *Onverse* contaba con una comunidad dedicada de usuarios a la llegada de los “thereianos”. De hecho, ellos mismos se bautizaban como “oversers” u “onversians”, y lo que les gustaba de este ciber mundo era el tipo de *feedback* que mantenían con sus desarrolladores y el hecho de ser un ciber mundo pequeño, comparado con otros más grandes y populares como *There* o *Second Life*. La llegada de los “thereianos” y el hecho de que empezaran a realizar peticiones de mejora de *Onverse* para hacerlo lo más parecido posible a *There* generó un clima de tensión y conflicto entre las dos *ciberetnicidades* implicadas, “thereianos” y “onversianos”.

Los “onversianos” empezaron a ver las continuas peticiones de mejora de los “thereianos”, sus intentos de traducción literal, y sus sentimientos de superioridad, como una especie de *invasión cibercultural*. Este caso pone de manifiesto el hecho de que la diáspora “no significa sólo transnacionalidad y movimiento, sino también *luchas políticas* para definir lo local, como comunidad distintiva, en los contextos históricos del desplazamiento” (Clifford, 2008: 308; la cursiva es mía). De hecho, al ser la identificación que provoca la memoria colectiva tan fuerte entre sus miembros, muchas veces se manifiesta un rechazo a la fusión basado en una fidelidad rigurosa a la cultura del lugar de

origen, muy evidente en este caso. Es por eso que los sentimientos de identidad diaspórica pueden alentar el antagonismo, debido a un sentido de superioridad con relación a otras poblaciones minoritarias. En este sentido, el hecho de que *There* fuera uno de los primeros cibermundos sociales y que *Onverse*, por el contrario, fuera uno nuevo y pequeño, otorgaba a los “thereianos” cierta superioridad y autoridad para proponer tales cambios, que fueron el origen de las disputas con los miembros de *Onverse*. Así mismo, el hecho de que los “thereianos” influenciaran en algunos aspectos de *Onverse* -como los señalados anteriormente con respecto a juegos como el “splatball” o la inclusión de vehículos parecidos a los de *There*- puede entenderse como un proceso de *aculturación*. Aculturación y no transculturación porque una cultura pequeña (*Onverse*) adoptó ciertos rasgos de una cultura dominante y con mayor tradición histórica (*There*), pero no ocurrió lo mismo en sentido contrario, pues los “thereianos” querían continuamente cambiar las características de *Onverse* y hacerlo lo más parecido posible a *There*, actuando de un modo en gran medida etnocentrista y colonialista. Utilizo el término aculturación en este caso porque sugiere un proceso más unidireccional, vinculado a una matriz colonial de poder, que la bilateralidad o reciprocidad implícitas en la idea de transculturación de Ortiz (1999).¹⁰² De hecho, puede hablarse de un tipo concreto de aculturación, la que Bastide (1960) denomina “aculturación organizada, pero forzada”, esto es, aquella que beneficia a un único grupo (como en la esclavitud o la colonización), y en la que existe la voluntad de modificar a corto plazo la cultura del grupo dominado para someterlo a los intereses del grupo dominante, en este caso los propios de los “thereianos” en su intento por hacer de *Onverse* una especie de “There II”.

Puede verse en este caso una manifestación de la tesis *continuista* de la cultura de diáspora, la cual se caracteriza por el conservadurismo y el tradicionalismo, es decir, por una fidelidad rigurosa al lugar de origen. Como señala Clifford (Ibid: 307), “los pueblos cuyo sentido de la identidad se define sobre todo por historias colectivas de desplazamiento y pérdida violenta, no se pueden ‘curar’ mediante la fusión con una nueva comunidad nacional”. Aunque esto es cierto en casos como éste, puede haber otros donde se ponga en cuestionamiento. Además, como puntualiza Clifford, las culturas de la diáspora no son separatistas, aun cuando puedan tener “momentos separatistas o irredentistas. La historia de las comunidades de la diáspora judía revela una acomodación selectiva a las formas políticas, culturales, comerciales y cotidianas de las sociedades ‘anfitrionas’”. En cierto modo, la ciberdiáspora *There* revela una historia similar en cuanto podemos encontrar en

¹⁰² En este sentido, Roger Bastide propuso también los conceptos de “interpenetración” o de “entrecruzamiento” de las culturas en lugar del de “aculturación” al considerar que éste último no indicaba claramente esa reciprocidad de influencia que se da en los procesos de contacto cultural, aunque rara vez sea de forma simétrica.

ella momentos separatistas muy visibles en cibermundos como *Onverse*, y una acomodación selectiva evidente en la comunidad de “thereianos” en *Second Life*, de la cual nos ocuparemos en seguida.

Pero antes es necesario destacar otro capítulo de esta ciberdiáspora, la de un cibermundo que fue pero no fue, y cuya experiencia pone especialmente de manifiesto el hecho de que la conciencia de la diáspora vive la pérdida y la esperanza como una *tensión* definitoria, como una condición *bipolar*, *liminar*, pues su discurso no se limita únicamente a lamentar un mundo que se ha perdido, sino que también expresa una obstinada esperanza, o de nuevo según Clifford (Ibid: 315), “tenaces visiones de renovación”.

10.6. La posibilidad de una isla: *Real Life Plus*

“Tal vez sea bueno que conservemos algunos sueños sobre una casa que habitaremos más tarde, siempre más tarde, tan tarde que no tendremos tiempo de realizarlo”.

Gaston Bachelard

Un caso especial dentro de los muchos espacios que los “thereianos” visitaron tras el cierre de su cibermundo es el de *Real Life Plus*. En realidad, es un caso muy similar al de *Onverse*, puesto que sus desarrolladores mantenían la misma política abierta de escuchar a sus usuarios y atender a sus comentarios y sugerencias para mejorar el cibermundo. Sólo que en este caso aún no había cibermundo. Se trataba tan sólo de una página web con algunas imágenes de cómo luciría en el futuro y con un espacio de foros donde los “thereianos” y otros usuarios empezaron a realizar sus peticiones. De alguna forma, era el espacio soñado para crear el hogar del futuro, el nuevo *There*, aunque también se produjeron conflictos en este sentido, como en seguida veremos.

Supe de la existencia de *Real Life Plus* (abreviado RLP o RL+) por conversaciones con algunos “thereianos” sobre un nuevo cibermundo aún en desarrollo en cuyos foros varios de ellos se estaban reuniendo para sugerir y proponer ideas al equipo de diseño. Como decía uno de estos usuarios en *Thumdar* en una de las primeras veces en que se hizo mención a este nuevo cibermundo:

I would also recommend Real Life Plus! I have already signed up to their forums and from what I can see its going to be just like There except even better! The developers are really listening to those who post their ideas, which is refreshing! As Thereians lets support Real Life Plus and build a new home similar to There together since they are giving us this opportunity because from what I can see, the other virtual worlds out there fail miserably in comparison to the feeling There gave! (Wav There).

Muchos “thereianos” estaban entusiasmados con este nuevo ciber mundo, o más concretamente, con todo lo que este ciber mundo prometía. La mayoría de las conversaciones que tuvieron lugar por aquel entonces en torno a *Real Life Plus* fueron conversaciones de “esperanza”, de expectación por esa “casa del porvenir” que, como dice Bachelard (2006: 93), “es más sólida, más clara, más vasta que todas las casas del pasado. Frente a la casa natal trabaja la imagen de *la casa soñada*”. Los foros de *Real Life Plus* se convirtieron, pues, en espacios para la imaginación y el deseo en torno a las posibilidades de este nuevo ciber mundo, como demuestran las siguientes palabras esperanzadoras de varios usuarios:

I have traveled the virtual worlds and found nothing that is even comparable to our lost home so I have great hope in this world. Hope they succed (Suede There).

It will be cool. Their “about” page says they are making a combination of these games, but improved: The Sims 2, Resident Evil, Toy Story, Tomb Raider, Psychonauts, SpongeBob Squarepants - The Game, Madden NFL, and the Virtual World vSide. Sure it will have paintball ^_^ (Wolf_Thereian).

They REALLY listen to their members, that is all they are building the world off of is what the people want. Most games wait until they finish the game and then open the forums and the website, and hope people like it. But they are wide open for suggestions and they really listen (Mark).

Como señala este último usuario, la mayoría de los videojuegos y ciber mundos abren su página web y sus foros cuando ya lo han terminado. Puede suceder, como en los casos de *Twinity* y *Onverse*, que los abran en fase beta abierta, es decir, que aún no está acabado del todo pero se considera que ya tiene una esencia particular que le permite funcionar. También puede suceder, como en el caso de *Onverse*, que los desarrolladores atiendan a las sugerencias de sus usuarios para seguir mejorando el ciber mundo una vez este está en funcionamiento. Pero el caso de *Real Life Plus* era diferente en la medida en que su equipo estaba ofreciendo a sus usuarios la posibilidad de pensar las características del ciber mundo

desde un primer momento y, por lo tanto, de construirlo según sus propios intereses y deseos. Algún usuario apuntaba hacia una estrategia para que los “thereianos” consiguieran influencia en el diseño final y hacerlo parecido a *There*.

If we get a good number of Thereians on the site and in the forums we can have a bit of influence on how things develop! ;-) (Wav There).

El hecho de que el equipo de diseño de *Real Life Plus* estuviera abierto a las peticiones y sugerencias de los futuros usuarios de este ciber mundo -como también lo estaba el equipo de *Onverse*, como hemos visto- pone de manifiesto la emergencia de esa nueva “cultura participativa” relacionada con la web. 2.0 y su idea del consumidor como protagonista. Para autores como Jenkins (2008), esto ha dado lugar al surgimiento de un nuevo tipo de espectadores caracterizados por su papel participativo y creativo y que exigen nuevas denominaciones (usuarios, webactores, prosumers, fans, etc.) que se aparten de las connotaciones pasivas y negativas que suele acompañar a la palabra espectador. Esto no quiere decir que los usuarios hayan tomado el lugar de los medios de comunicación y de los procesos de producción sino que, como puntualiza Jenkins, se produce una mayor interacción entre ambos polos:

Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo. No todos los participantes son creados iguales. Las corporaciones, e incluso los individuos dentro de los medios corporativos, ejercen todavía un poder superior al de cualquier consumidor individual o incluso al del conjunto de consumidores. Y unos consumidores poseen mayores capacidades que otros para participar en esta cultura emergente (Jenkins, 2008: 15).

En el mundo de los videojuegos y los ciber mundos, todo esto se manifiesta en una mayor interacción con los propios diseñadores de juegos e incluso una mayor participación en los procesos de producción de los mismos. La propia industria de los videojuegos, consciente de que el mundo de los fans y otras comunidades de conocimientos desarrollan un sentimiento de afiliación y fidelidad a determinadas *marcas-juegos*, ha decidido ampliar la participación de los jugadores y fortalecer aún más ese sentimiento de afiliación, lo que asegura la longevidad de determinadas líneas de productos. Por ejemplo, LucasArts integró a potenciales jugadores de *Star Wars* en el equipo de diseño para el desarrollo de su ciber mundo/MMORPG *Star War Galaxies*. Desde su inicio, *Galaxies* se ha caracterizado por la constante interacción entre jugadores y diseñadores, creándose una página web

(starwargalaxies.station.sony.com) donde se iban colgando las ideas que se estaban manejando para conocer las reacciones de los fans y recoger sus comentarios y sugerencias de cara a incorporarlos en el producto final. Como señala uno de los productores de LucasArts, Haden Blackman, “hubo algunos sistemas en los que, francamente, estábamos teniendo dificultades para encontrar una solución” (Herz, 2002). Por eso decidieron postear información en la página web y permitir que los jugadores aportaran sus propias soluciones: “Han ofrecido alternativas y sin duda nos han persuadido en muchos casos para hacer cambios”. Kurt Squire (2001) ve en el ejemplo de *Star War Galaxias* un caso de “diseño participativo”, ya que los usuarios habituales, normalmente excluidos del proceso de diseño, pueden aportar a la conversación su propia experiencia y pericia en el manejo de productos, y contribuir así a la creación de productos más servibles y manejables.

Como reflejan algunos de los comentarios presentados anteriormente, los usuarios de *Real Life Plus* entendían la disposición del equipo de diseño a “escuchar” sus propuestas como una manera de emprender este “diseño participativo” y crear el nuevo ciber mundo en una interacción constante entre productores y consumidores, construyendo juntos esa “casa del porvenir”, esa “casa soñada”, parecida o incluso mejor que *There*.

En una imagen del prototipo que los creadores pusieron a disposición del público se podía ver un aspecto parecido al de *There*, en especial por el diseño de los avatares y la estética de ambientación tropical, que tanto recuerda a las islas de aquel ciber mundo.



FIGURA 38. Imagen de un prototipo de *Real Life Plus* [Fuente: Real Life Plus].

Los “thereianos” hicieron en seguida esta vinculación entre el aspecto de *Real Life Plus* y la temática tropical típica de *There*, tal y como puede verse en las siguientes palabras de un usuario, el cual destacaba de nuevo el hecho de que los creadores de *Real Life Plus* estaban escuchando las peticiones de sus futuros habitantes:

it does have the Tiki look, and the avatars look a little similar compared to most other games... and a survey asking what you want in the world when you first go to the site shows that they listen to the players of the game... it looks like it would be really good when it comes out, but when will it once come out? (Joey).

Esta era la pregunta que muchos “thereianos” y otros usuarios interesados en *Real Life Plus* empezaron a hacerse, ¿cuándo vería la luz el ciber mundo? En las discusiones en los foros por aquel entonces (primavera de 2010) se decía que el ciber mundo saldría entre el verano de 2010 y finales de ese mismo año. Mientras tanto, los usuarios seguían enviando sus comentarios y propuestas e imaginando el futuro de *Real Life Plus*, en especial los ex miembros de *There*, quienes formaban la comunidad más grande y activa dentro de los foros. Uno de ellos abrió un grupo en la página web de este ciber mundo bautizado con el nombre de “*Thereians Welcome!*” donde instaba a todos los ex miembros de *There* a reunirse y compartir discusiones y sugerencias acerca del futuro de *Real Life Plus*. El grupo se describía de la siguiente manera:

Are you a refugee from a world called There that is now closed... Let's group and chat here.

Y su fundador señalaba lo siguiente:

I want everyone to feel welcome here, and feel free to post pics, videos, and make discussions and comments at anytime... *this place is like a life raft in the middle of the ocean while we await beaching at our new home*. This is looking like a new place to call home, and it seems like RLP is kind of asking for our help. We had so many great designers, and so we need to step up if possible and make our talents known to the RLP Planet exes... Hope to talk to you all soon :)

Los “thereianos” empezaron a reunirse en torno a este grupo y a compartir sus videos y fotos de *There*, tal y como habían hecho en otros espacios, así como a sugerir posibles ideas para *Real Life Plus*. La mayoría de ellas eran ideas muy vinculadas al aspecto y funcionalidad propias de *There*, y muchos querían hacer de *Real Life Plus* una suerte de réplica de su antiguo ciber mundo comentando aspectos que echaban de menos de *There* y que querían

ver reflejados en el nuevo producto, creando una especie de “carta de cumpleaños” colectiva.

Having paintball functionality and hoverboards (and hoverboats) would be a plus! (Wolf_Thereian).

I miss cruising around the islands on my board and stopping to chat with friends or attending parties and events ... fingers crossed something similar will be possible in RLP (Yosh Therian).

I want to have some things which There had. A community feeling to the whole word, vehicles which are really good to drive, paintballing... (Joey).

Al igual que en otros cibermundos como *Onverse*, el número de usuarios procedentes de *There* era amplio y sus usuarios muy activos, por lo que *Real Life Plus* se vio en gran medida beneficiado por todo ello. Los “thereianos” eran en todo momento muy activos en los foros, sugiriendo ideas y compartiendo sus experiencias en *There* y en otros cibermundos. El equipo de *Real Life Plus* tomaba sus comentarios muy en serio puesto que estaban obteniendo un *feedback* que les permitía conocer las ventajas y desventajas de otros cibermundos a partir de la propia experiencia de los usuarios y mejorar su futuro producto a partir de estas valiosas informaciones relacionadas con uno de los cibermundos sociales más populares en el pasado. Sin embargo, las ideas de los “thereianos” seguían estando muy vinculadas a *There* y en querer convertir el nuevo cibermundo en una réplica del mismo, siguiendo un patrón parecido al que habían desarrollado en otros cibermundos como *Onverse*. En respuesta a uno de estos comentarios que sugerían hacer de *Real Life Plus* un espacio lo más parecido posible a *There*, uno de los miembros del equipo decía lo siguiente:

Real Life Plus is going to be it's own virtual world. A whole new sensation of internet gaming. I understand you're a true Thereian, but please keep an open mind. You've posted a lot on our forums about how you want us to look like There, but we have our own plan :) Keep an open mind, you won't be disappointed (Tim O).

Mediante respuestas como ésta, el equipo seguía alimentado un relato esperanzador entre los “thereianos”, incitándoles a pensar y confiar en que *Real Life Plus* sería mucho mejor que su antiguo cibermundo. Otro miembro del equipo abrió un tema de discusión dirigido explícitamente a los “thereianos” y donde se les preguntaba si realmente querían un clon de *There* o algo completamente nuevo como lo que *Real Life Plus* iba a ofrecerles. Algunos

miembros se sintieron entonces tentados a pensar que el nuevo ciber mundo sería aún mejor, tal y como puede verse en fragmentos como los siguientes:

I would like to see something much better than There.com. I loved There for many reasons which I can't replicate in another virtual world, and it is my wish that Real Life Plus be better than There was (BART).

We just want to make the game better; not clone anything. I think that maybe since there's so many Therians all a sudden, people are getting paranoid and thinking that we want to make RL+ just like There or something, which is not the case. I loved There, but its gone now and I hope that RL+ is 10x better than There :) (Brandon Thereian).

It's so early in RL+ development, I don't know what to expect from RL+. But it seems like RL+ has a good attitude and a good following already, so I am curious to see how it all turns out (Suede There).

Sin embargo, a medida que pasaba el tiempo y *Real Life Plus* no veía la luz, muchos empezaron a impacientarse. Los desarrolladores argumentaban que aún estaban trabajando en ello y que estaban cuidando todos los detalles para hacer de *Real Life Plus* una experiencia única. Pero los “thereianos” y otros usuarios con interés en el futuro ciber mundo empezaron a pensar que se trataba de palabras vacías porque no había signos de que viera la luz próximamente. El ciber mundo no se abrió en el verano de 2010 ni a finales del mismo, como prometía. Los “thereianos” comenzaron a perder la esperanza y dejaron de frecuentar los foros. Muchos de ellos ya se habían trasladado a otros ciber mundos, especialmente a *Second Life*, pero de alguna manera seguían esperando la llegada de este nuevo ciber mundo, un ciber mundo que nunca llegó. Incluso a día de hoy, *Real Life Plus* aún sigue en desarrollo, y la opinión de muchos usuarios que en su momento lo apoyaron es que es muy probable que nunca vea la luz porque la compañía que lo sustenta está atravesando problemas económicos y no cuenta con la financiación necesaria para su implementación definitiva. Un ex miembro de *There* que trabajó como testeador en *Real Life Plus* decía lo siguiente al respecto:

Personally, I feel unless another Virtual World plunges into the ground. I don't see RL+ making much progress. RL+ has no community anymore. It's gone. There are maybe a total of 4-5 of us that come on the site every so often. I am disappointed in the company honestly, but I understand their position. This isn't an economy that can support the creation of a new Virtual World, unless you have mega money (Brandon Thereian).

La historia de *Real Life Plus* es, por tanto, la historia de un ciber mundo construido sobre la arena digital. Es una pura *virtualidad*, en el sentido filosófico del término, es decir, algo que *no existe más que en potencia, y no en acto*, y como tal, algo que nunca se resolvió en una *actualización*, al menos no en la actualización que prometía y que muchos usuarios imaginaron poder experimentar algún día. Si esto es verdad para todo el que se sintió atraído por *Real Life Plus*, lo fue más para los “thereianos” por lo mucho que se implicaron desde un primer momento con este ciber mundo, ofreciendo su experiencia a los desarrolladores, participando muy activamente en los foros y dando publicidad al nuevo ciber mundo en otros foros y espacios de la red, como *Thumdar*, *Facebook* y otros ciber mundos. *Real Life Plus* fue un ciber mundo experimentado a partir de la imaginación y la posibilidad de participar en la creación de un mundo parecido a *There*, puede que incluso mejor. Pero todos ellos se sintieron engañados por las posibilidades que el ciber mundo ofrecía y que nunca llegaron a conocer, pensando que el equipo se había aprovechado de su experiencia y de su delicada situación tras el cierre de *There*, en busca, como estaban, de un nuevo lugar al que llamar “hogar”. Sin embargo, también fue un lugar para dejar volar la imaginación y soñar con esa casa, ese hogar, que cada uno imaginó en su cabeza y que decidió compartir activamente con los demás; un hogar que de alguna manera se hizo realidad mediante el lenguaje, a partir de todas esas palabras escritas y archivadas en los foros y que convirtieron aquella experiencia en todo un viaje, toda una “película de casas soñadas, aceptadas, rechazadas...”, puesto que “hay que dejar siempre abierto un ensueño de otra parte” (Bachelard, 2006: 94).

10.7. *Second Life* o el descubrimiento de un nuevo hogar

“Vivo en este mundo como si estuviera
absolutamente seguro de una segunda vida...”

Franz Kafka

Cuando *There.com* cerró, era cuestión de tiempo que sus usuarios acabaran en *Second Life*. En un principio, varios miembros se negaron a emigrar a este ciber mundo por la rivalidad que había mantenido con *There* desde sus inicios. Recordemos que ambos ciber mundos vieron la luz el mismo año, 2003, y que son dos de los ciber mundos *sociales* más famosos de

todos los tiempos, pioneros en el uso de gráficos tridimensionales. Fue por esta rivalidad histórica que muchos “thereianos” probaron suerte en otros cibermundos a lo largo de la red, incluso en aquellos que aún estaban en una fase muy embrionaria o ni siquiera existían todavía, como el caso de *Real Life Plus*. Sin embargo, muchos no encontraban en estos nuevos cibermundos el “hogar” que estaban buscando, y las diferencias con respecto a *There* eran muchas, como se ha visto en los capítulos anteriores. Hubo informaciones de “thereianos” sobre sus experiencias en *Second Life* desde las primeras semanas del cierre de *There*, y la mayoría de ellas fueron positivas. En realidad, muchas de las quejas que los “thereianos” señalaron en un principio en lugares como *Thumdar* o *Facebook* fueron más bien pensamientos *a priori*, sin haber accedido realmente a *Second Life*. El éxito internacional que el ciber mundo de Linden Lab había conseguido en los últimos años no hacía sino aumentar esa sensación de “orgullo” en los usuarios de *There*, quienes seguían pensando que su ciber mundo, mucho menos conocido a nivel internacional, era mejor que *Second Life*. Pero cuando varios “thereianos” empezaron a experimentar *Second Life* de primera mano y a explorar sus posibilidades, sus opiniones cambiaron. Comparado con los demás ciber mundos disponibles, *Second Life* ofrecía dos cosas fundamentales: libertad para que cada uno pudiera crear lo que quisiera; y una gran cantidad de usuarios que hacían del ciber mundo algo vibrante y muy diferente según cada área, ya que había grupos y comunidades de todo tipo. Los “thereianos” pensaron que esa libertad les permitiría crear sus propios espacios y reconstruir su “hogar” como quisieran, y en gran medida así fue.

Prácticamente toda la población adulta de *There* emigró a *Second Life*, y aquellos que no podían acceder a este ciber mundo porque eran menores de 18 años tuvieron que seguir en otros más dirigidos a una audiencia juvenil. Los “thereianos” empezaron a crear sus propios grupos dentro de *Second Life*, y fue aquí donde más grupos de este tipo se crearon: “*There Addicts*”, “*Forever There*”, “*From There to Here*”, “*Therian Refugees*”, “*There in Second Life*”, “*There Memorial*”, etc. Todos estos grupos funcionaban como lugares de reunión para la comunidad *There* en *Second Life*, o más concretamente, como decía uno de ellos, “para reagrupar y recrear *There* en *Second Life*”.

El equipo de *Second Life* se mostró amable con los “thereianos” desde un primer momento, sabiendo que su presencia allí se traduciría en un mayor número de usuarios y en una mayor promoción del ciber mundo. Como vimos más arriba, un miembro del equipo de Linden Lab publicó una sentida despedida en el blog de *Second Life* titulada “*Goodbye There*”, y donde se resumen varios aspectos importantes relacionados con ambos ciber mundos. Por eso creo conveniente volver a citarla aquí, esta vez de forma completa:

This week brought the sad announcement that the online world There.com would be closing its doors come March 9. We were sorry to hear the news; There provided a valuable service to its users, and is one of a very few pioneers in what is generally known as the "social virtual worlds" space. There helped prove that 3D online worlds could be more than just chat rooms with moving pictures. They provided a wonderful space for their vibrant communities who gathered to hang out and have fun -- even before the paintballs became free.

Though Second Life has to an extent served a different audience, we do hope that those who care to (and who are 18 or over) can find as much enjoyment in Second Life as they did in There.com. Our two platforms have developed along very different paths, but each offers the opportunity to interact with other people in ways that can't be found anywhere else online -- the opportunity for unparalleled expression in an environment that offers experiences that are every bit as meaningful as those that take place in the physical world.

Many of us at Linden Lab know -or *are*- There.com members. Others -myself included- have friends who work at There. It's safe to say that all of us are sorry to see the end of a truly innovative company and product, but I'm confident that the people involved with it, whether as employees or as members, will keep on creating and exploring the most social and expressive technologies available today and in years to come.

The end of any community platform is an unhappy moment, and we certainly feel for the community. Although it may not be the same as the world you know and love, we hope you will come and explore another online world of possibility and engaging experiences. We are working on creating some new places for you, so look for news of those in a future post. We'll look for you inworld (Linden, 2010).

Es interesante destacar el hecho de que, al conocer el caso del cierre de *There*, varios miembros de *Second Life* empezaron a especular sobre la posibilidad de que este ciber mundo también cerrara, dado que su popularidad estaba cayendo por aquel entonces y los medios de comunicación y las empresas que antes habían invadido el ciber mundo ya no se sentían atraídos por él. Sin embargo, sus usuarios aportaban diversas razones que impedían pensar en un posible cierre del ciber mundo. En especial, que la gente seguía disfrutando y relacionándose en su interior.

I think SL is far from over... The merchants may come and go, the economy may stumble, but until the people who use this platform are lured away to a better world, SL will remain viable and fun. There's just nothing like this place! (LuNNa LaNe).

SL is on a downward slide but nothing that can not be turned around. Shops close for various reasons but the bottom line is that SL is entertainment for the vast majority of its residents. If it is not fun, then people don't stay (Evelyn Sparta).

La despedida citada anteriormente fue publicada la misma semana en que la noticia del cierre de *There* se hizo pública y ya anunciaba futuros espacios dedicados a los usuarios de este ciber mundo. En las semanas siguientes al anuncio, *Second Life* habilitó un área denominada “There Info Centre” para que los “thereianos” que aterrizaran allí aprendieran las bases del ciber mundo y pudieran desenvolverse correctamente en él. Hubo incluso guías que ayudaban a los nuevos avatares a moverse y desplazarse por el nuevo entorno, y el sistema proporcionó algunos objetos gratuitos (*freebies*) con los que los avatares pudieran interactuar. Sin embargo, se trataba de un espacio temporal donde los “thereianos” podían experimentar con la mecánica de *Second Life* pero no construir objetos de manera permanente. Para ello necesitaban adquirir terreno propio -el cual permite almacenar cosas fuera del inventario del avatar-, y esto sólo se conseguía mediante el pago de la cuenta “Premium”. Por este motivo, varios “thereianos” sentían que *Second Life* podría haber hecho más por ellos y proporcionarles un periodo inicial de asentamiento gratuito, teniendo en cuenta que otros ciber mundos les habían ofrecido varias ofertas de este tipo, incluso pases VIP ilimitados, como fue el caso de *Frenzo*.

Así mismo, varios usuarios pensaban que la interfaz en *Second Life* era mucho más compleja y menos intuitiva que la de *There*, y experimentaban problemas al intentar manejar el avatar y, sobre todo, construir objetos en el interior del ciber mundo. Los avatares más aventajados ayudaban a aquellos con más problemas, igual que ocurría en otros ciber mundos, y de esta manera colaborativa muchos empezaron a manejar sus avatares con menos dificultades y a aprender las técnicas de creación de contenido. Los “thereianos” también se quejaban de los errores informáticos y problemas de sesión, así como del *lag* que surgía en áreas con muchos avatares reunidos de forma simultánea, un problema directamente relacionado con la propia arquitectura tecnológica de los ciber mundos, basada en el modelo “cliente-servidor”.

En los ciber mundos, el *lag* (retraso) es el tiempo que pasa entre que usas tu teclado o tu ratón para hacer algo hasta que tu avatar lo hace en la pantalla. Cuando hay varias personas conectadas al mismo tiempo y reunidas en el mismo lugar, el *lag* aumenta enormemente haciendo que tu avatar se empiece a agitar, se vea gris, se quede atascado o incluso se vea desnudo, pues el sistema es incapaz en ese momento de procesar la información relacionada con la ropa que porta. También puede ocurrir que la música no se escuche o que los avatares bailen fuera de sincronización con respecto a la música, aspectos que rompen la ilusión de estar inmerso en el ciber mundo. El *lag* actúa en cierto modo como una especie de tiempo meteorológico digital, y no es extraño escuchar conversaciones entre avatares que empiezan con frases como “It’s very laggy tonight”.

Este aspecto desagradaba a los ex miembros de *There* en *Second Life* pues aunque el primero también experimentaba momentos de *lag*, éstos eran mucho menores que en *Second Life*, ya que el número de usuarios era menor que en éste último y el sistema no experimentaba este tipo de fallos técnicos con demasiada frecuencia. Si el paso de un ciber mundo a otro, de un *software* a otro, puede equipararse en su conjunto al proceso de *aclimatación* que experimentamos cuando nos movemos de lugar y nos adaptamos al nuevo medio ambiente, uno de los aspectos climáticos a los que los “thereianos” se tuvieron que adaptar en *Second Life* fue a estos mayores momentos de *lag*. El *lag* era un problema común en *Second Life*, y algunos “thereianos” bromeaban incluso acerca de ello, como puede verse en la siguiente frase:

Lag is SL's special gift to us - embrace the LAG and it will embrace you! ;) (Bobby Luck).

Otra diferencia crucial para la mayoría de “thereianos” en *Second Life* era que no se trataba de un mundo continuo, como en *There*, sino de un mundo parcelado, fragmentado, y en este sentido, lleno de límites. Los avatares no podían recorrer el ciber mundo de isla en isla, como hacían en *There*, sino que continuamente se encontraban con barreras invisibles que impedían seguir hacia adelante. En estos casos, la única manera de ir de un lugar a otro era teletransportándose. Esta opción también existía en *There*, pero la mayoría de los “thereianos” preferían ir de un lugar a otro utilizando sus vehículos y observando el terreno según iba desplegándose ante sus ojos.

There was a special place... it was a seamless world... no sims just islands. You could drive off one and go until you hit the next one. I LOVED the closeness of it and all the vehicles (Genevieve Noon).

Como vemos en las palabras de esta usuaria, el carácter continuo de *There* estaba estrechamente relacionado con los vehículos que permitían explorarlo, en especial el “hoverboard” que cada avatar adquiría gratuitamente nada más acceder al ciber mundo. Los avatares no volaban sin más, como en *Second Life*, sino que necesitaban estos vehículos para volar y explorar el ciber mundo. Aunque en *Second Life* se podían adquirir todo tipo de vehículos, los “thereianos” pensaban que no tenían nada que ver con los que tenían en *There*, dado que su manejo era mucho más difícil y sus dinámicas de movimiento no eran las mismas. Así mismo, dado el carácter parcelado de *Second Life*, no podían disfrutar de la misma sensación de continuidad que experimentaban en *There*, dado que en un momento u otro sus vehículos chocarían con una barrera invisible que delimitaba el terreno y que impedía una completa inmersión exploratoria.

Otro problema que muchos “thereianos” veían en *Second Life* era el contenido adulto o inapropiado, y fenómenos como el cibersexo, por los que el ciber mundo se había hecho en gran parte famoso.

There.com had things that SL will never have and those very things are what made me log in now and again to race my buggy and my hoverboard and play in paintball events. Plus there was NO sex in There.com, no realistic nudity which as we know its a major pulling point with SL (Sam Yeu).

Esto no quiere decir que no hubiera gente a la que le gustara el sexo en *Second Life*. No ya el sexo, sino al menos que los avatares pudieran tocarse. En *There*, lo único que podían hacer los avatares era sentarse en un banco y que uno diera un beso en la mejilla a otro, una opción que muchos consideraban demasiado infantil e inocente. En *Second Life*, los avatares podían abrazarse, bailar juntos, besarse e incluso tener sexo, por lo que las opciones de contacto se ampliaban mucho más, y algunos avatares empezaron a hacer uso de ellas.

Sin embargo, viniendo de un ciber mundo para mayores de 13 años y dirigido tanto a una audiencia juvenil como adulta, a muchos les chocaba la ausencia de control sobre estos temas por parte de Linden Lab. Un ex miembro de *There* al que nunca le gustó *Second Life*, incluso después de haberlo probado, me decía lo siguiente a este respecto:

I am what you call a 'die hard Thereian'. SL just doesn't 'do' it for me. Too raunchy. The avatars walk and look funny and I don't like the whole 'anarchistic' attitude of 'do whatever the hell you want, who cares?'. I do prefer more control actually. I have a problem with 'anarchists' and people that create stuff or use language for the sole purpose of 'shocking' people (Markus Thereian).

Y en otra conversación, el mismo usuario comentaba lo siguiente:

There.com was different: tighter control on what is allowed in world, as far as content goes. Tighter control on what is allowed in-world as far as behaviour goes. I think the word that describes it best is 'Safety'.

A pesar de todos estos aspectos, una gran mayoría de “thereianos” reconocían que, en general, *Second Life* tenía mucho más que ofrecer que el resto de ciber mundos, y para algunos, incluso más que *There*: una comunidad más diversa, mayores posibilidades de creación, más lugares que visitar, más posibilidades de personalización del avatar, y para aquellos que hacían uso de ello, más posibilidades de cibersexo. Salvo por problemas como

el *lag*, el carácter discontinuo del ciber mundo, o las proposiciones de cibersexo a aquellos no interesados en este tipo de prácticas, la mayoría de “thereianos” se sentían bien en *Second Life* experimentando con su avatar, explorando nuevos lugares y creando sus propios objetos. Como decía claramente un usuario:

Despite many There.com members initially refusing to accept SL, there is a general acknowledgement that nothing else out there currently offers anything close to what members had in There.com except Second Life (Heavy Rain).

Los “thereianos” reconocían que les gustaba *Second Life* porque en él encontraban una experiencia cercana a la de *There*, especialmente en lo relativo a la creación de contenido propio, y también disfrutaban de nuevos aspectos como las posibilidades infinitas de confección del avatar y la libertad de actuación. En *There* había muchas personas interesadas en la creación de contenido y *Second Life* les proporcionaba una plataforma muy parecida para seguir experimentando con su imaginación y creatividad, así como la posibilidad de compartir sus creaciones con los demás. Al contrario de *There*, no había una política de control del contenido creado por los usuarios, así que éstos tenían una mayor libertad para crear lo que quisieran. Así mismo, el hecho de que todas las creaciones de los usuarios pasaran a formar parte del ciber mundo hacía que *Second Life* estuviera lleno de objetos y accesorios que adquirir, muchas veces de forma gratuita, y esto era visto como una ventaja por muchos “thereianos”, quienes disfrutaban de tener tanta oferta entre la que elegir.

Las enormes posibilidades que *Second Life* ofrecía a los ex miembros de *There* se pusieron de manifiesto en un evento realizado en julio de 2010 -cuatro meses después del cierre de *There*-, y organizado por uno de sus ex miembros en *Second Life*. Este mega-evento fue concebido como un festival de 24 horas donde los avatares podían visitar clubs y escuchar música, practicar juegos, crear objetos, explorar nuevos lugares dentro de *Second Life*, o simplemente chatear con viejos amigos. También era una forma de reunir a toda la comunidad *There* en *Second Life* en un mismo evento, dado que muchos estaban allí pero en grupos diferentes. Y también estaba dirigido a aquellos que no estaban en *Second Life* pero que permanecían activos en otros ciber mundos, aunque su número fuera cada vez menor, pues la mayoría de ellos se estaban instalando en *Second Life*. Se trataba, pues, de un festival *por* y *para* los “thereianos” dentro del que para la mayoría empezaba a ser su nuevo hogar: *Second Life*.



FIGURA 39. Cartel del evento “Second Life There.com Festival” [Fuente: Thereworlds.com].



FIGURA 40. Otro cartel del mismo evento [Fuente: Thereworlds.com].

El festival se llenó de referencias y símbolos pertenecientes a *There*, en especial de imágenes de su logo, el cual aparecía repetido en distintos lugares dentro de los espacios en los que se desarrolló el evento, así como en camisetas diseñadas por los propios “thereianos” en *Second Life*. Los carteles que anunciaba tal evento se basaban en *collages* de imágenes de *There* y *Second Life*, de sus avatares, logos y espacios, como puede verse en las figuras 39 y 40. El hecho de mezclar los nombres y las imágenes de ambos cibermundos sugería una especie de fusión entre ambos, un proceso de *hibridación cultural* (Burke, 2010), o mejor aún, de *hibridación cibercultural*. Pearce (2009) ha destacado cómo los miembros de la ciberdiáspora *Uru* que emigraron a *There.com* se convirtieron en “uruvia-thereianos” (*Uruvian-Thereians*), de la misma forma que los inmigrantes italianos que emigraron a Estados Unidos se convirtieron en italo-americanos. El hecho de que el cartel de este evento se llamara “*Second Life There.com Festival*” sugería esta misma idea por el que ambos cibermundos se unían para formar un nuevo híbrido con elementos de los dos. Todo ello remite a la idea de *transculturación* (Ortiz, 1999), es decir, el proceso a través del cual las formas culturales se trasladan de un lugar a otro, y allí entran en interacción con otras formas locales, reciben y ejercen influencia y producen nuevas formas. De hecho, lo propio de la transculturación es producir híbridos culturales: la fusión de formas culturales, en este caso aquellas propias de *There* y de *Second Life*.

Junto al logo, los distintos espacios en los que se desarrolló el festival se decoraron con fotografías de los avatares del cibermundo extinto, así como con videos incrustados en algunas de sus paredes. También se proyectaron varios pases de una película de *machinima*¹⁰³ realizada a partir de imágenes grabadas en *There*. De alguna manera, este festival era una especie de convención digital de *There*, sólo que en lugar de que las personas se reunieran físicamente en una ciudad lo hacían en *Second Life* por medio de sus avatares. Era una forma de celebrar todo el imaginario *There* en un nuevo espacio, llevando sus imágenes, símbolos y actividades al mundo de *Second Life* y adaptándolos a sus propias características técnicas -esto es, a su propio *software*- y a sus propias prácticas sociales, pues este tipo de eventos sociales donde los avatares escuchaban música y bailaban eran típicos dentro de *Second Life*.

¹⁰³ Machinima es una palabra utilizada para referirse a la creación de animaciones de video utilizando imágenes de videojuegos y/o de cibermundos. Véase Lowood y Nitsche (2011) para una interesante discusión sobre esta práctica artística.



FIGURA 41. El logo de *There.com* en uno de los espacios donde tuvo lugar el “Second Life *There.com* Festival” [Fuente: JoeyX].

Es decir, los “thereianos” en *Second Life* conservaban los esquemas visuales y estereotipos recurrentes de su propia cibercultura, como puede verse en la imagen anterior, pero también se adaptaron a los aspectos propios de *Second Life*, como sus mayores posibilidades de creación de objetos y de customización del avatar, o su mayor libertad de acción. Así mismo, también se adaptaron a muchas de las prácticas y eventos típicos de *Second Life*, tales como bailar, escuchar música, disfrazarse, y a juegos como el “contest” o el “sploder”, sobre los que volveremos más adelante. Los usuarios que ya llevaban tiempo en *Second Life* encontraron en los eventos de *There* un nuevo espacio donde relacionarse, socializar y hacer amigos. Al contrario que *Onverse*, los usuarios de *Second Life* no veían a los “thereianos” como “invasores”, pues *Second Life* es un ciber mundo mucho más amplio que *Onverse* y otros similares, y uno donde coexisten multitud de comunidades y subculturas diferentes. Así mismo, al contrario que en casos como *Onverse* o *Real Life Plus*, los desarrolladores de *Second Life* no tenían problemas en que los “thereianos” poblaran sus espacios de referencias a *There* y quisieran adaptar sus características a las del ciber mundo extinto. En *Second Life*, el propietario de un terreno puede hacer lo que quiera en él, decorarlo a su gusto, por lo que no había ningún problema siempre que se pagara el terreno y se delimitaran sus límites. Durante mi trabajo de campo en *Second Life*, me encontré con varios usuarios que acudían a eventos de los “thereianos” y que interactuaban con ellos y sus objetos. Así mismo, algunos usuarios que ya habían destacado en *There* por sus diseños y creaciones se convirtieron en conocidos diseñadores dentro de *Second Life* y eran solicitados por usuarios del mismo para la decoración de eventos o el diseño de avatares. Por lo tanto, los “thereianos” influyeron en la vida social de *Second Life*, del mismo modo

que las características de éste estaban influyendo en ellos, el tipo de proceso que la idea de *transculturación* implica.

No hay que olvidar tampoco el sentimiento de “respeto” que *Second Life* tenía para los “thereianos”, respeto vinculado a su condición pionera de ciber mundo social tridimensional, al igual que *There.com*, y a la fama internacional que había adquirido durante los últimos años. Por este motivo, los “thereianos” no podían actuar del modo exigente y autoritario con el que lo habían hecho en ciber mundos más pequeños, modestos y aún en vías de desarrollo como *Onverse* o *Real Life Plus*, por lo que tuvieron que acomodarse a sus características. Estamos, pues, ante un caso en el que las culturas en contacto (*There* y *Second Life*) son más bien equivalentes en fuerza y en complejidad (o al menos cuentan con una parecida trayectoria y reconocimiento histórico), una de las diferencias entre *transculturación* y *aculturación* (De Blij, 1996). Este ejemplo pone de manifiesto el hecho de que en los procesos de contacto cultural (cibercultural en este caso) influyen factores de todo tipo, pasados, presentes y futuros, y tales procesos deben estudiarse en el contexto histórico en que ocurren si se quiere llegar a una comprensión verdadera de los mismos.

Volviendo al festival que nos ocupa, entre los encargados de proporcionar música y baile al evento estaba un grupo conocido como *Smile Kat*, el cual era bastante popular en *There* por sus actuaciones musicales. El grupo me llamó poderosamente la atención porque era uno de los más activos en *Second Life* y contaba con un gran número de seguidores en este ciber mundo. Durante el festival, varios “thereianos” recordaban lo divertidas que eran sus fiestas en *There* y cómo estaban intentando recrearlas aquí. Poco a poco me fui implicando más con este grupo, atendiendo a sus eventos y entablando relaciones con sus miembros y seguidores. El grupo me pareció bastante diferente de lo que había visto en otros ciber mundos y en otros grupos de “thereianos” dentro de *Second Life* por el énfasis que le daban al aspecto musical y coreográfico, y por los llamativos avatares que lucían en cada una de sus fiestas.

Dado que me era imposible seguir la actividad de todos los grupos de “thereianos” en *Second Life*, decidí centrar mi investigación en torno a este grupo para observar qué tipo de actividades y relaciones se tejían en sus eventos y qué significado tenían para los “thereianos” implicados en ellos. En este punto de mi investigación, la mayoría de los “thereianos” se estaban instalando de forma permanente en *Second Life*. Incluso varios de los que se habían implicado en un primer momento en ciber mundos como *Twinity*, *Onverse*, *Real Life Plus* y otros, finalmente acabaron instalándose en *Second Life*, pues no terminaban de encontrarse del todo cómodos en estos espacios y veían que eran cada vez más los

“thereianos” en *Second Life* que comentaban las ventajas que ofrecía este ciber mundo y el hecho de ser el más parecido a *There*.

Fue por ello que *Second Life* empezó a ocupar una parte cada más importante y extensa dentro de mi investigación, volviendo de alguna manera a donde había empezado, pues fue en este ciber mundo donde comencé mi investigación y donde descubrí a aquellos primeros “refugiados” de *There* que me hicieron “saltar” a todos los sitios descritos en los capítulos anteriores. Durante todo este tiempo no había abandonado *Second Life* sino que simultaneaba mis incursiones etnográficas en este ciber mundo con otras en diversos lugares de la red. Pero el hecho de que la mayoría de “thereianos” estuvieran instalándose en *Second Life* tras un primer periodo explorando otros ciber mundos, hizo que mi atención se volviera a centrar en este ciber mundo, y dentro de él en un grupo particular como es *Smile Kat*. La popularidad que este grupo empezó a adquirir dentro de *Second Life* lo convertía en un objeto de estudio singular, dado que en él convergían diversos aspectos que juzgaba interesantes: no sólo conocer cómo se experimentaba la ciberdiáspora *There* dentro de *Second Life* de la mano de uno de sus grupos más representativos, sino cómo hacían para traducir aquellas músicas y bailes por las que se hicieron famosos en *There* a *Second Life*, las mismas que ahora los hacía tan diferentes a otros grupos de “thereianos” dentro de este ciber mundo. Fue con este nuevo giro “coreográfico” (Janesick, 2000) que tomó mi investigación como me convertí en un *ciberetnógrafo bailarín*.

10.8. Danzando entre avatares

“está a punto de volar por los aires, danzando”

Friedrich Nietzsche

Smile Kat es un grupo de intérpretes que comparten su pasión por la música y el baile por medio de actuaciones musicales realizadas en ciber mundos y ejecutadas mediante avatares. El grupo se formó en *There.com* en el año 2006 y desde entonces ha ofrecido diversas actuaciones en este ciber mundo. En realidad, *Smile Kat* es el apodo de LadyZane, la persona que fundó el grupo. Tras haber participado en otros eventos relacionados con la música en *There*, LadyZane decidió crear su propio grupo con una serie de avatares bailarines masculinos y femeninos. Para ello, LadyZane tuvo que aprender a utilizar un programa específico para hacer danzar a los avatares y sincronizarlos con la música que sonaba. A

partir de ahí, empezó a escribir sus propios movimientos de baile (denominados “giggles”) para sincronizarlos con la música, y a experimentar con la posibilidad de que varios avatares pudieran bailar juntos. LadyZane enseñó a su grupo de bailarines cómo utilizar el programa para que sus avatares bailaran y una vez aprendida la dinámica empezaron a actuar en diversos espacios y eventos dentro de *There*. El grupo participó en un concurso de ciberartistas en *There* y ganó el primer premio. El propio dueño de *There* se convirtió en seguidor del grupo y su avatar lucía a veces una camiseta del mismo que el grupo regalaba al público en sus actuaciones dentro de este ciber mundo. El nombre del grupo apareció incluso en la pantalla de presentación de *There*, donde se anunciaban sus próximas fiestas y eventos. Desde 2006 y hasta el cierre de *There* en marzo de 2010, el grupo llegó a tener más de 2000 seguidores y sus fiestas eran muy populares y muy queridas allí.

La experiencia del grupo tras el cierre de *There* fue muy parecida a la de la mayoría de miembros de la ciberdiáspora: tras los sentimientos de impotencia y de tristeza iniciales, empezaron a pensar en otros ciber mundos para ver en cuál de ellos podrían recrear sus bailes, fiestas y eventos. Dado que la ejecución de pasos de baile sincronizados con la música requiere de una gran habilidad para manejar herramientas informáticas, así como una alta dosis de imaginación y creatividad para llevarlos a la práctica e incorporarlos a los avatares, LadyZane, que era la encargada de escribir todos los movimientos de baile del grupo, pensó que el único ciber mundo que ofrecía un tipo de creación similar al de *There* era *Second Life*. Como ya he señalado, este ciber mundo fue también el elegido por una gran mayoría de “thereianos”, ya que los otros que habían visitado o bien estaban menos poblados y no había mucho que hacer en ellos (el caso de *Twinity*), o bien no permitían la creación de contenido (*Onverse*), o aún estaban en desarrollo (*Real Life Plus*). Parecía lógico que, dadas las posibilidades creativas de *Second Life* y el hecho de que muchos “thereianos” estaban eligiendo este ciber mundo como su nuevo “hogar, *Smile Kat* decidieran trasladarse a él.

En su caso, la *traducción* de elementos de *There* a *Second Life* conllevaba no sólo la traducción del nombre y aspecto del avatar, sino de los movimientos de baile que los avatares ejecutaban, aspecto que constituye en gran medida la propia esencia del grupo y el que los había hecho populares en *There*.

El primer trabajo de LadyZane en *Second Life* fue aprender a construir movimientos de baile para avatares con el nuevo programa. Recordando aquellos días, LadyZane -que pronto se convirtió en mi principal informante clave dentro del grupo-, me comentaba que en un principio fue difícil adaptar esos movimientos a *Second Life* pero después descubrió que era incluso más fácil manejar *Second Life* que *There*, y mucho más económico, dado el carácter gratuito de muchos objetos, accesorios y animaciones en este ciber mundo. En

There, cada creación tenía que pasar por una evaluación del jurado y si éste lo aceptaba debías pagar por incorporarlo al ciber mundo, a diferencia de *Second Life*, donde todo el mundo podía crear lo que quisiera y sin pagar nada o muy poco por ello. Además, en *There* no podías cambiar los “Therebux” (la moneda de *There*) por dinero real, mientras que en *Second Life* sí podías cambiar los dólares Linden por dinero real.

SL has free things all over the place... I haven't put 1 cent in this world... In There.com thousands thousands... you see to buy anything on There.com you must buy tbux [Therebux] with real money... well I feel should of exchanged our tbux to real money. They didn't. SL has an exchange here from lindens to real money (LadyZane).

Las quejas al modo en que *There*, y más concretamente su dueño, Michael Wilson, anunció su cierre -sólo una semana antes del mismo-, fueron comunes durante todo mi trabajo de campo con *Smile Kat* y el resto de “thereianos” con los que estuve en contacto. En realidad, se trataba de una mezcla de sentimientos positivos y negativos, como muchos de ellos decían. Positivos porque *There* fue durante mucho tiempo su “hogar” y su primera experiencia en un ciber mundo tridimensional. Negativos porque ahora ese mundo no existía por decisión de un hombre que dejó a toda esa gente sin el hogar en el que se había conocido y entablado relación. Como decía LadyZane recordando la noticia del cierre de *There*:

I cried I was in shock... I could not believe it... that week we did shows all over and did a huge show for the There.com Staff thanking them. There.com in my opinion closed because it was a dying business... they had huge bills that it didn't support itself... it was time to shut the lights and lock the door... I spoke with Michael Wilson during that week... and said the same thing... and did thank him because without There.com I wouldn't have met the people from there that are great people and am proud to call friends. I'm not mad at Michael Wilson but I can say I didn't agree with the way he only gave us a week... (LadyZane).

En *Second Life*, LadyZane encontró un ciber mundo que le permitía seguir en contacto con los suyos y continuar organizando las fiestas y bailes del grupo tras el cierre de *There*. Allí encontró incluso un espacio que le ofrecía mayores posibilidades para hacer lo que quería de una manera más económica que en *There*. Así mismo, dada la importancia que los clubs tienen en *Second Life*, muchos movimientos básicos de baile ya habían sido escritos por otros diseñadores, que los regalaban o ponían en venta para los demás. De hecho, el propio sistema tenía algunos movimientos de baile preinstalados que se podían utilizar desde la primera conexión. LadyZane no tenía entonces que escribir todas las animaciones y movimientos desde cero, como hacía en *There*, sino que escogía aquellas que más le

interesaban dentro de la oferta disponible en *Second Life* y las modificaba hasta conseguir el tipo de baile que quería. Si no encontraba lo que quería lo construía ella misma. Por lo tanto, en términos de oferta y de creación de contenido, *Second Life* tenía mucho más que ofrecer, aún cuando el recuerdo de *There* siempre estuviera ahí:

I did love There.com and always will... I wrote 515 giggles [dance moves] to music on There.com! But here the dances are much better and I am able to build my stages to the themes we have. SL has much more to offer (LadyZane).

Si bien LadyZane era la cabeza visible del grupo, y así lo reconocían tanto sus bailarines como el resto de la comunidad *Smile Kat*, a ella no le gustaba verse así, y pensaba en todo ello como un trabajo colectivo, dado que esas músicas y movimientos de baile no tendrían sentido si nadie las bailara, si no hubiera ningún avatar alrededor que las accionara. De este modo, la identidad de LadyZane era una identidad colectiva, construida socialmente día a día, en el interior de *There*, en el pasado, y en el interior de *Second Life*, en el presente. Más importante que el “yo” era el “nosotros”, el sentimiento de comunidad, de “familia”:

I am no better than anyone in here or in life... I love to make people happy... if I can take them away from their stress... I will try my best to put a smile on their face... it's not only me... it's the dancers too and good friends. Without the dancers and our fans we would be nothing but another group here... THEY make the Smile Kat. *We are a family... a true family. We've laughed and cried together... You see... it's not "I" it's "we"...* I am no better than anyone in the Smile Kat (LadyZane).

La referencia al concepto de “familia” para referirse a los fuertes vínculos existentes entre sus miembros fue una constante durante todo mi trabajo de campo, tanto con *Smile Kat* como con otros miembros y grupos de la ciberdiáspora *There* en general. La familia es la comunidad paradigmática, “paradigma de la comunidad de sangre y corazón” (Augé, 2012: 23) y, en realidad, todas las comunidades tienen semejanzas con la familia, desde las más pequeñas (la peña, el *gang*) hasta las más amplias (la nación) (Giner, 1983: 100). Por tanto, cuando los “thereianos” se referían a sí mismos como una “gran familia” lo que querían destacar era el fuerte sentimiento de comunidad que atesoraban, sentimiento que se hizo más fuerte incluso con la experiencia de la ciberdiáspora, pues es en situaciones extremas y conflictivas cuando se reafirma el sentimiento de comunidad, de pertenencia a un grupo social como es en este caso el “thereiano”.

Volviendo a la cuestión el baile, era ésta una de las principales *prácticas sociales* de la comunidad, un dominio de acción e interacción social en el interior de una red de

prácticas que en el caso de *Smile Kat* también incluían el escuchar música, el disfrazarse según la temática de la fiesta, y el juego. Los “thereianos” encontraban en *Smile Kat* un grupo diferente donde disfrutar con la compañía de amigos, escuchando música y bailándola por medio de sus avatares. El funcionamiento era muy simple. Al comienzo del evento, los avatares clicaban la pista de baile y aparecía un texto que preguntaba si se daba permiso para animar el avatar. Al responder que sí, el avatar empezaba a moverse al ritmo de la música. Los avatares no tenían ninguna opción de modificar el baile, ya que se basaba en un código de programación escrito por LadyZane para acompañar el baile con cada canción que sonara. LadyZane era la directora de orquesta de toda la *performance*, y cada avatar firmaba una especie de acuerdo tácito por medio del cual permitían ser animados según las directrices coreográficas de LadyZane.

Los usuarios disfrutaban viendo a sus avatares bailando al compás de la música, y así lo manifestaban en el chat de texto y a través del chat de voz. De alguna manera, era como la extraña afirmación de Mallarmé según la cual “el bailarín no baila”, en el sentido de que lo que uno ve en un bailarín o bailarina no es nunca la realización de un conocimiento preexistente, sino la aparición pura de un gesto: “La bailarina es el olvido milagroso de su propio conocimiento sobre la danza” (Badiou, 2009). Es decir, mientras el bailarín baila, no presta atención consciente a su técnica de danza. No necesita reflexionar ni pararse a pensar, puesto que su cuerpo ya sabe bailar y su danza le sobreviene de forma automática, de manera espontánea. Ha logrado interiorizar la forma de sincronizar sus movimientos con la música por medio de la rutina y la repetición. Esto acerca la danza al ritual, puesto que “bailar es también repetir automáticamente un ritual” (Gil Calvo, 1991: 50). En este caso ocurría algo parecido: los usuarios no se preocupaban por cómo hacían sus avatares para bailar, es decir, por cómo había hecho LadyZane o el propio sistema de *Second Life* para hacer que bailaran así, sino que procedían a la realización pura de ese gesto haciendo clic en la pista de baile y dejándose llevar. No reflexionaban ni se paraban a pensar en cómo sus avatares danzaban de esa forma, sino que se dejaban llevar por la danza, accionando de forma automática la pista de baile para entregarse al ritmo de la música, entrando así en el ritual festivo que constituía cada evento de la comunidad, sobre el que volveremos más adelante.

Aunque *Smile Kat*, si lo comparamos con otras cibercomunidades más estrictas, se caracterizaba por permitir cierta libertad de comportamiento entre sus integrantes, era extraño ver a avatares que no bailaran. Lo habitual era saludar a la gente nada más conectarse y clicar en el suelo para que el avatar empezara a bailar. Como bromeaban dos miembros del grupo en este sentido:

- We talk and dance

- No no, we dance and talk ;-)

Así pues, toda la interacción social tenía lugar a través del baile, y desde el punto de vista de mi investigación, esto implicaba llevar a cabo la ciberetnografía viendo a mi avatar danzando en todo momento, dando lugar a la emergencia de una figura en gran medida insólita en el ámbito de la investigación social en Internet: el *ciberetnógrafo bailarín*. Durante todo mi trabajo de campo con la comunidad *Smile Kat* tuve que bailar con ellos y realizar toda la observación participante y las entrevistas de este modo. Recuerdo acceder por primera vez a los eventos de *Smile Kat* en *Second Life* y ser interpelado por varios avatares por no bailar. Junto con otras prácticas como disfrazarse o jugar, bailar era uno de los modos de *participar* dentro de esta comunidad, y una que no requería mucho esfuerzo: tan sólo tenía que clicar la pista de baile y permitir que mi avatar se moviera al ritmo de la música. Con ello, actuaba como un miembro más de la comunidad, con los “pies sedientos de danza”, como diría Nietzsche-*Zaratustra* (Badiou, 2009).

El tipo de danza era muy diferente según las canciones. LadyZane tenía coreografías para cada canción. Algunas coreografías incorporaban giros en el aire, como en el ballet, pero con la salvedad de que los avatares podían ir más allá de la gravedad y danzar en el aire durante un periodo de tiempo considerable. Los usuarios disfrutaban con estas danzas aéreas, observando a sus avatares hacer maniobras espectaculares en el aire al ritmo de la música. No es casualidad que Badiou (2009), en su análisis sobre la danza como metáfora del pensamiento en Nietzsche, relacione la danza con el vuelo, al advertir en la obra del filósofo alemán una conexión entre la danza y el pájaro: “Digamos que hay una germinación o un nacimiento danzante, de lo que podríamos llamar el pájaro dentro del cuerpo. En un sentido más amplio: hay en Nietzsche una imagen del vuelo”, imagen estrechamente relacionada con la danza. Cada vez que el usuario accionaba la pista de baile y permitía la animación de su avatar, se producía este nacimiento danzante, ese despertar del pájaro dentro del cibercuerpo. En mi caso era un despertar del *ciberetnógrafo danzante*, a cuya imagen y dinámica me fui acostumbrando progresivamente.



FIGURA 42. Danza aérea en *Second Life* [Fuente: Márquez].

Los avatares no sólo bailaban de manera individual, sino que podían bailar en pareja y tocarse. Por ejemplo, en la fotografía anterior, las bolas azul y rosa de la parte derecha - conocidas como *pose balls* (bolas de actitud)- son objetos que al presionarlos hacen que dos avatares puedan bailar en pareja. Esto suponía una gran diferencia con respecto a *There*, puesto que en este ciber mundo el tacto entre avatares no estaba permitido, como ya he señalado. Esto era así porque *There* estaba dirigido tanto a adultos como a adolescentes, por lo que el baile siempre se practicaba de manera solitaria y nunca en pareja.

Pero aunque no se tocaran, los avatares danzaban siempre en comunidad, tanto en *There* como en *Second Life*, y este es quizá el aspecto más importante de esta práctica, dado que las danzas siempre se enmarcaban en un contexto festivo: el de las fiestas y eventos del grupo. En efecto, la danza individual únicamente pone en juego la sincronía automática e improvisada del cuerpo con la música. Por eso, para que la danza llegue a ser festiva, necesita de un público expectante, capaz de dejarse seducir por ella, y en este caso, participar, pues los miembros de *Smile Kat* estaban siempre obligados a participar, a accionar las pistas de baile para dejarse llevar por la danza al ritmo de la música y en comunicación con los demás. Era el hecho de bailar colectivamente y expresiones como las formaciones coreográficas que formaban las danzas aéreas -como la que puede verse en la figura anterior- lo que más destacaban sus usuarios, así como el mero hecho de verse bailar por medio de sus avatares.

En efecto, la práctica de la danza mediante los cuerpos de los avatares era interpretado por los usuarios de una forma muy positiva, especialmente por parte de aquellos con poca disposición o habilidades para el desarrollo “real” de esta práctica:

I love to dance here - to do things I'm not good at in RL and can do here. I'm a rotten dancer in RL (Bobby Luck).

Según varios de ellos me dijeron, era bonito ver sus cuerpos moviéndose de esa manera y experimentar de manera colectiva una actividad para la que no se consideraban preparados o para la que ya no tenían la edad suficiente. Los usuarios podían ver cómo sus avatares realizaban pasos típicos de danza e incluso volaban por los aires desafiando así las leyes de la gravedad. La danza funcionaba como otras experiencias imposibles de realizar en el mundo real pero que adquirirían un nuevo significado en los cibermundos, como por ejemplo volar, la actividad que más suele citarse en este sentido.

En cuanto a la danza experimentada de este modo, suponía también deshacerse de la vergüenza que la práctica de esta actividad (o por lo menos el intento de la misma) podría causar en un contexto público presencial. El *cuerpo vergonzoso* era entonces transformado en un *cuerpo afirmativo* capaz de disfrutar de un acercamiento formal a esta práctica, yendo más allá de la mera reproducción de la actividad tal y como comúnmente la conocemos, ya que permitía experimentar elementos fantásticos como la danza aérea. En este sentido, la práctica de este tipo de *ciberdanza* entraría dentro de las posibilidades de la simulación informática de permitir la formulación y exploración de nuevos modelos mentales, emocionales y experienciales, así como la prolongación, transformación y amplificación de las capacidades de la imaginación y del conocimiento (Lévy, 2007), en este caso aquellos relacionados con la danza tal y como eran experimentados por los propios usuarios. No es tanto que este tipo de danza “virtual” sustituya o reemplace a la danza “real” -la perspectiva de la *sustitución* defendida por autores como Baudrillard, Virilio o Negroponte-, sino que más bien representa un modo diferente y atractivo de acercarse a esta práctica y que es experimentado de manera positiva por sus propios usuarios. No se trata, por tanto, de sustituir la actividad humana con las nuevas tecnologías digitales, sino de prolongarla y transformarla, como antes hicieron el teatro, la literatura o el cine, donde también podíamos experimentar aspectos como volar y bailar a través de los personajes. La ventaja es que ahora esos personajes podemos ser nosotros mismos.

10.9. La música de la ciberdiáspora

Junto con la danza, otro elemento fundamental de *Smile Kat* era la música. De hecho, música y danza eran prácticamente indisolubles en los eventos organizados por este grupo, al contrario de otros colectivos donde bailar no era un requisito y los usuarios podían

escuchar música sin más. La música juega un papel fundamental en *Second Life*, y muchas parcelas cuentan con un sistema de audio en *streaming* que transmite música a todas horas. No es raro, pues, visitar distintos lugares dentro del ciber mundo y que la mayoría de ellos cuenten con un hilo musical de fondo. También hay interesantes relaciones entre la música, digamos, “real”, y la *cibermúsica*, o música interpretada en entornos digitales. Diversos grupos y artistas del panorama musical contemporáneo han actuado en ciber mundos como *There* y *Second Life* en los últimos años, como por ejemplo Beastie Boys y Korn en el primero, y U2, Suzanne Vega o Duran Duran en el segundo. La emisora pública británica BBC Radio 1 también diseñó un ciberescenario en *Second Life*, donde ofreció una versión digital del festival “One Big Weekend” coincidiendo con la celebración física del festival en Dundee.



FIGURA 43. La popular banda de pop-rock U2 actuando en *Second Life* [Fuente: slfix.com].

La música jugaba un papel fundamental en *Smile Kat*, y este era otro de los motivos por los que atraía a muchos “thereianos”. Ellos fueron de los primeros grupos en *There* en ofrecer este tipo de eventos y pronto destacaron sobre los demás por esa interesante mezcla de música y de avatares bailando al ritmo de la misma. Aparte de proporcionar los movimientos de baile para cada canción, LadyZane también se encargaba de elegir la música para estos eventos, y de hecho se publicitaba como DJ LadyZane. Algunos bailarines de su equipo a veces la ayudaban en esta tarea, y alguna vez actuaron como DJs para ciertos eventos, pero normalmente la que llevaba las riendas musicales era LadyZane, por lo que actuaba no sólo como directora de baile, sino también como directora de “orquesta”. Por

medio de *There*, primero, y *Second Life*, después, LadyZane pudo dar rienda suelta a sus inquietudes musicales de una forma innovadora y creativa, y conseguir con ello hacer feliz a muchas personas:

I love to make people happy... my pa was a dj... and played guitar... mom had a beautiful voice... so there was always music in our home... music made me happy, music makes people happy everywhere, and here in Smile Kat is essential (LadyZane).

Junto con el de bailarín (y el de *stripper*), el trabajo de DJ es uno de los más populares en *Second Life*. Los clubs en general juegan un papel fundamental en la vida social de *Second Life*, y son muchos los avatares que acuden a ellos para socializar mientras escuchan música y bailan con otros avatares. En este sentido, la *aclimatación* de *Smile Kat* a *Second Life* fue sencilla, porque ellos eran de los grupos musicales más famosos en *There*, y en *Second Life* descubrieron un entorno donde la música jugaba un papel incluso mayor, dada la cantidad de clubs y eventos musicales que podían encontrarse en este ciber mundo.

LadyZane proporcionaba música de todo tipo en los eventos de *Smile Kat*, pero especialmente de los siguientes estilos: pop, rock y country. Sin embargo, la mayoría de la música procedía de los años 60, 70 y 80, y reflejaba el gusto generacional de LadyZane y gran parte de los bailarines y miembros de la comunidad *Smile Kat*. Aunque mi acercamiento etnográfico, como ya he señalado, no se detenía a identificar la edad real de las personas detrás de los avatares -pues me importaba más sus identidades construidas en línea y el sentido que le daban a éstas-, aspectos como este tipo de gusto musical, la voz de ciertos usuarios, y el hecho de que algunos mostraran su foto real en su perfil de *Second Life* y de *Facebook*, me convencieron de que muchos de ellos eran “baby boomers”, término utilizado para describir a las personas que nacieron durante el “baby boom” (explosión de natalidad) que sucedió en algunos países (especialmente Estados Unidos) en el período momentáneo y posterior a la Segunda Guerra Mundial, entre los años 1940 y fines de la década de los 1960. Pearce (2006) ha dedicado un extenso estudio sobre esta importante audiencia a menudo ignorada por la industria de los videojuegos y los ciber mundos, a los que denomina “baby boomer gamers”, y entre los resultados de su investigación se encuentra el interesante hecho de que son cada vez más las personas mayores de 40 años que practican videojuegos y se conectan a los ciber mundos en línea. El estudio de Pearce demuestra, entre otras cosas, que tales usuarios están formando fuertes lazos de amistad en los ciber mundos, no sólo entre personas de su misma edad sino también con personas más jóvenes, dando lugar al surgimiento de *amistades multigeneracionales*, algo que los participantes en el estudio de esta autora encontraban más difícil de lograr en un contexto presencial. Aunque, como repito, no era mi prioridad establecer conexiones entre la vida

real y la vida digital sino atender a la construcción en línea de ésta última tal y como se manifestaba en los diversos espacios que investigué, durante mi trabajo de campo fui testigo, por evidencias como las señaladas anteriormente, del desarrollo y sostenimiento de tales lazos de amistad multigeneracionales, pues mientras algunos usuarios eran “baby boomers”, otros eran mucho más jóvenes, una diferencia a la que no prestaban demasiada importancia, pues las amistades se construían principalmente a través de las identidades tal y como se manifestaban en línea, aún conociendo muchos de ellos las diferencias de edad “reales”. Como decía un usuario en este sentido:

Good people are good people regardless of age (JoeyX).

Aunque no es un tema específico de este trabajo, considero importante señalar este aspecto para desmentir ciertos tópicos aún existentes en el imaginario popular que insisten en ver a los usuarios de videojuegos y cibermundos como principalmente masculinos, en términos de género, y fundamentalmente jóvenes, en términos de edad, algo que la investigación social desmiente completamente.

Junto con las fiestas temáticas, que discutiremos en el siguiente apartado, los eventos más populares de *Smile Kat* eran los tributos a conocidas bandas musicales. Durante mi trabajo de campo con este grupo atendí a tributos de bandas como los Beatles, Rolling Stones, ZZ Top, The Doors, Tom Petty, Cream, Eric Clapton, The Kinks, Creedence Clearwater Revival, The Animals, The Cult, etc. No sólo se hacían tributos a bandas y solistas, sino también a festivales famosos, como por ejemplo el célebre Woodstock.



FIGURA 44. Homenaje al festival Woodstock en *Second Life* [Fuente: Márquez].

Estos tributos servían para activar los recuerdos entre aquellos usuarios que crecieron con este tipo de experiencias musicales, y como educación musical para aquellos más jóvenes que desconocían ciertos grupos. Respecto al primer caso, una usuaria comentaba entusiasmada su recuerdo de Woodstock:

I was 12 years old when it happened and I lived right near the actual site, my family owned a campground near there. I was not allowed to go because my parents and I was too young... but there were still people everywhere. There were so many people but it was still so peaceful... the only thing is it rained almost the whole weekend... it was in August, summer weekend... (Sue Thereian).

En el caso de LadyZane, era el recuerdo de un evento previo sobre Woodstock que organizaron en *There.com* antes de su cierre, y no tanto el recuerdo del festival real, lo que le llevó a querer recrear la fiesta en *Second Life*.

We had it in There... and missed it... this is why I decided to built Woodstock here in SL (LadyZane).

En cuanto al segundo caso, el de usuarios más jóvenes que desconocían algunos de los grupos que se solían escuchar en los eventos de *Smile Kat*, uno de ellos comentaba lo siguiente:

This is a new way for me to hear versions of songs I've never heard before or hear groups or artists I never knew existed. The live music here is fantastic... so many great unheard musicians (JoeyX).

Esto no es muy diferente a lo que encontramos en videojuegos musicales modernos como los populares *Guitar Hero* y *Rock Band*. Estos videojuegos, al ofertar entre su repertorio canciones de grupos antiguos de rock y pop con los que los jugadores tienen que interactuar, han permitido que muchos usuarios jóvenes hayan descubierto a estos grupos y se hayan interesado por ellos, por lo que han funcionado notablemente como medios de alfabetización y de ampliación de la cultura musical para una gran población joven que de otra manera quizás no hubiera conocido esos grupos o no se hubiera interesado por ellos. En este sentido, los videojuegos, los cibermundos, e Internet en general (en especial sitios como *MySpace*, *YouTube* o *Spotify*), serían las últimas dentro de una serie de tecnologías que, como la radio o el vinilo en su día, pusieron a disposición de millones de oyentes un repertorio musical que antes sólo podía escucharse en determinadas ocasiones. Estas

tecnologías ayudaron, entre otras cosas, a una cierta “democratización de la audición”, a la profundización en el conocimiento de repertorio, al fomento de la audición directa de conciertos, y al estímulo a promover manifestaciones musicales y a componer músicas originales (Eco, 2001).

Respecto a esta última posibilidad, han sido varios los usuarios que han utilizado los cibermundos, especialmente *Second Life*, para dar a conocer sus propias composiciones. Dentro de *Smile Kat*, uno de los miembros de la comunidad señalaba que había encontrado en *Second Life* un medio para publicitar su música, y en *Smile Kat*, en particular, una comunidad que valoraba su trabajo y donde podía expresar sus aptitudes musicales. Es más, su propia vivencia en *Second Life* y en *Smile Kat* había inspirado varias de sus letras, en especial su relación amorosa con otra de los miembros de la comunidad *Smile Kat*.

SL made it possible for me to overcome inhibitions about my music. My relationship with Jeane and being in SL spawned 4 songs out of me (Mike Metal).

En eventos como los tributos a bandas musicales concretas sólo se escuchaba canciones del grupo homenajeado, a veces versiones desconocidas, caras B o rarezas con las que muchos usuarios se sorprendían. Cuando se trataba de fiestas temáticas, las canciones se relacionaban de diversas e ingeniosas maneras con el tema elegido, ya fuera por la letra, por portadas de discos, por su inclusión en alguna película relacionada con el tema, etc. El papel de LadyZane era, pues, el del Dj clásico, aquel con capacidad de generar cultura por medio de una cuidada selección musical que incluía canciones conocidas, desconocidas, y versiones extrañas y “remezcladas” de temas conocidos.¹⁰⁴ Esta capacidad de generar cultura se manifestaba en *Smile Kat* por medio de la sorpresa que generaba en los usuarios de más edad la inclusión de versiones desconocidas de canciones populares, o el descubrimiento por parte de aquellos más jóvenes de grupos y canciones que hasta entonces desconocían, como vimos en el ejemplo anterior.

Tanto en los tributos como en las fiestas temáticas, el espacio se decoraba con imágenes y símbolos relacionados con el grupo al que se rendía tributo o al tema de la fiesta. En los tributos, aparecían portadas de discos del grupo homenajeado, portadas de revistas en los que habían aparecido fotografías de sus miembros. Normalmente estas imágenes aparecían en la parte de escenario, en sus alrededores y en el suelo. Así mismo, era común que en cada tributo se regalaran camisetas con el nombre del grupo, las cuales se adquirían en una caja situada en una esquina del espacio. Al clicar en esta caja obtenías

¹⁰⁴ Para un interesante repaso sobre el nacimiento, penuria y muerte de la cultura Dj véase Reynolds (2012).

una camiseta del grupo, pudiendo elegir entre varios colores y entre diseños para avatares masculinos o femeninos. Normalmente, estas camisetas eran diseñadas por LadyZane o por algunos de sus bailarines, y era común que todos los avatares las vistieran durante el evento, en señal de reconocimiento por el regalo y por el propio tributo. En las fiestas temáticas, no se proporcionaban camisetas de este tipo, ya que era el propio avatar el que elegía sus disfraces, como veremos en el siguiente apartado. Sin embargo, sí que se realizaba una decoración del espacio similar a la de los tributos, con imágenes relacionadas con la temática propuesta y asociadas de manera muchas veces surrealista. Por ejemplo, en una fiesta sobre “cosas brillantes” aparecían imágenes de una bola de discoteca, de la famosa escultura “The Bean” de Chicago, y de la moto de la película *Tron*.

Durante este tipo de eventos, los avatares comentaban las canciones mediante el chat de texto y el chat de voz. Muchas veces eran recuerdos de en qué momento se encontraban cuando escucharon esas canciones por primera vez, como el ejemplo anterior de Woodstock, por lo que se producía una especie de “efecto magdalena” muy similar al narrado por Marcel Proust en *Por el camino de Swann*.¹⁰⁵ Otras veces, la canción no generaba grandes narraciones sino verbalizaciones más simples como “Yeah”, “I love this song”, “Great Song”, “Awesome Tunes” o “Go DJ Go”. Sin embargo, estas palabras aparecían en el espacio de chat con un elemento de dinamismo que de alguna manera las *iconizaba* de manera creativa, sirviendo como manifestaciones enfáticas y afirmativas del disfrute de la música y del trabajo del DJ a la hora de seleccionar los temas. Estos son algunos ejemplos:

:::::: I ♥ THIS T U N E ! ! ! ::::: HOoOoOUlallalala :)

♪♪♪ TUNE ♪♪♪

HhoooOOOOOO!!!

¹⁰⁵ El “efecto magdalena” se refiere al fenómeno de asociar una experiencia sensorial a un recuerdo. Así, de la misma manera que el sabor y el olor de una magdalena mojada en una taza de té llevó a Marcel Proust a recordar el pueblo de su niñez, a veces no necesitamos más que una palabra, un nombre, una imagen o un sonido para que se produzcan en nosotros toda una serie de recuerdos personales que nos retrotraen a momentos del pasado.

♪♪♪ GO DJ GO ♪♪♪

:~.,_~.:'''*Yayyyyyyyy!!!!*:~.,_~.:*'''*

```
(^!.,*...*:.:.:*... YEEEEEEHAAWWWW *...:.:.:*...:.
```

(' — `) ℒ » !! Ⓢ u P Ⓢ Up !! « Ⓢ (' — `)

Wee!!! :D :p :D :p :D

☆ ::::: ★ ☆ TUNE!!! ☆ ★ ::::: ☆

👉❤️👈👉❤️👈 AAAAAAaaaaoooooooowwwWWWWw :) 👉❤️👈👉❤️👈

♪♥♪HoO♪♥♪ HoO♪♥♪HoOo♪♥♪

♪ d[-_-]b ♪ awesome tunes! ♪ [●][≡][●]

•'•*•, This ☆DJ☆ ROoOoOoOoOo ✕ ! •'•*•,

Esta *iconización de la escritura* funcionaba como una forma metonímica de unir el baile de los avatares con el “baile” de las palabras y onomatopeyas. Como vemos, muchos de los recursos lingüísticos empleados eran onomatopeyas con un sentido muy similar al del famoso “yeah” de los conciertos musicales (“yay”, “wee”, “yup”, “hoh”, “aow”, etc.). Los avatares disponían también de sonidos que reproducían estas y otras onomatopeyas, los cuales actuaban al modo de los silbidos, aplausos y otros recursos sonoros que la gente utiliza normalmente en los conciertos “reales” como muestra de aprobación ante lo que escucha. A veces, los usuarios creaban incluso verdaderas imágenes con las palabras,

dándole un mayor dinamismo espacial a la composición que podría llegar a recordar a los famosos *caligramas* de Apollinaire:

.-''-.
 /| 6 6 |\n
 {/(_0_)\}
 (,•'('••'•*•*•'••,)'•,)*
 ** ♡ AWESOME SONG ♡ **
 ('•,('•,•*•*•,•'•,)'•,)*
 (/ _ ^ _ \)-'

•,!'•, ♡ ,••',•
 ,•*♥``• BRAVO!!!! •``♥*•,
 ,•*`•,•*' ♡ `*•,`*•,

♪~♥~♪
 •,('•, ♡ ,•*'•,)*
 (``v'~)
 I LOVE THIS SONG!
 :-,_,-:~' `* ,*'~*:-,_,-:~*
 :-,_,-:~' `* ,*'~*:-,_,-:~*
 ,•*•*(,•*' ♡ `*•,)'•,•,
 ♪~♥~♪

Y en casos como los siguientes, las composiciones alcanzaban dosis de imaginación y creatividad —y por supuesto, de trabajo tipográfico— muy elevadas

_o/ \o/ _o_ \o_ _o_
 /}} ()() /(()) \ (()) \ /[^]\
 \\ /\ /\ \\ /\
 // \ \ \ \ // \
 ~ ~ ~ ~ ~ ~

/) .-. _ ♪ .-. (\
 ((() :! _) ())) ♪
 \ '._) (,'.' _) (,' /
 ' / Let's , ' /
) / DANCE! ((\ (♪
 .' (_ \ \
 (.". ' ♪))
 \ \ ' : / , /
 \ \ : : (((
 , ' ' : ; ♪) ;) ;
 ' ' " (_ / (_ /

Hooooooooo!!!!!!!!!!!!!!

```

/@
\ \
___> \
( _ 0 ) \
( ___@ ) \
( ___@ ) \
( _ o ) _ \
      \ \

```

THUMBS UP DJ!!! U spinning me OUT!!

Este tipo de creaciones “verbovisuales” (R. de la Flor, 2002) o de “interferencias semiológicas de los constituyentes” (Adam y Bonhome, 2002) en los que la palabra se convierte en imagen a través de la experimentación tipográfica en el espacio del chat, eran comunes en otros clubs de *Second Life* y era parte del trabajo de los DJs y los bailarines en sus esfuerzos por animar a las personas allí reunidas. Esto suponía un cambio fundamental con respecto a *There*, dado que el propio espacio de chat en este ciber mundo no permitía un encabalgamiento de palabras o caracteres de este tipo al estar basado en la lógica de los globos y bocallidos de cómic, los cuales sólo podían contener un determinado número de palabras y se separaban entre sí mediante flechas o *índices* que impedían la formación de creaciones verbovisuales continuas como las anteriores. Así mismo, según algunos “thereianos” me contaron, este tipo de experimentación tipográfica no era común en *There* y fue con su llegada a *Second Life* y observar que en este ciber mundo sí era algo normal (en especial en los clubs y eventos musicales) que empezaron a experimentar con ello, generando sus propias creaciones tipográficas, sus propios *híbridos* verbovisuales.

Este tipo de creaciones actuaban como complemento a la música y danza que tenía lugar en el interior del ciber mundo, a los que se unían por contigüidad metonímica. Se lograba así una integración sensorial entre elementos semióticos heterogéneos que hacían de este tipo de eventos verdaderos “espacios sinestésicos” (Abril, 2003) contruidos a partir de signos de todo tipo, especialmente aquellos relacionados con la visión, el oído y el tacto, pero también con el gusto y el olfato, pues los avatares podían oler y saborear elementos como bebidas gaseosas o espirituosas, e incluso tomar drogas como el éxtasis o la marihuana, recreados digitalmente para la ocasión.

Si bien la implicación de los miembros de *Smile Kat* con la música era notable, escuchándola, bailándola, y comentándola de maneras muy diversas, el hecho de que en ocasiones sus usuarios se enfrascaran en conversaciones de diversa índole en el chat de texto o a través del chat de voz hacía que la música pasara a un segundo plano. Esto no es muy diferente al tipo de experiencia musical que encontramos en otras tecnologías como la radio, donde, como ya señalara Eco (2001: 300) como contraparte a las ventajas anteriormente comentadas, “ha inflacionado la audición musical acostumbrando al público a aceptar la música como complemento sonoro de las actividades domésticas”, generando una especie de *continuum* musical que promueve un cierto “embotamiento de la atención”, dado que la música no se consume tanto como música sino como “acuario sonoro” o “rumor”. Tampoco es muy diferente de otras experiencias musicales como la asistencia a conciertos, donde muchas veces los asistentes quedan envueltos en conservaciones personales y la actuación pasa a un segundo plano, siendo más importante el conversar y “estar juntos” que la atención crítica y sensible a lo que acontece en el escenario.

Sin embargo, el énfasis en aspectos como la escucha o la atención musicales tiene que ver con fenómenos como la figura del *oyente solitario* -el cual, como se sabe, es un personaje moderno- o el tipo de experiencia auditiva construida por la música clásica, su *oyente modelo*, del cual se espera una escucha atenta y sensible de acuerdo con una cultura elevada y no el tipo “regresivo” de escucha o “escucha-mercancía” que se da en la música ligera o popular, tal y como sostenía Adorno (2009). Más importante que estos aspectos - producto de un acercamiento occidental, individual y burgués al fenómeno musical- es, sin embargo, recordar que desde sus orígenes la música ha jugado un papel esencial en la interacción social. Como señala Storr (2007: 51), “En la actualidad, estamos tan acostumbrados a pensar en la respuesta individual a la música que solemos olvidar que, durante una gran parte de nuestra historia, la música ha sido, ante todo, una actividad grupal” y que, en un principio, “la música tuvo una finalidad comunitaria”. Estas funciones originales de la música se dan en nuestros días en multitud de fiestas, rituales, espectáculos, ceremonias religiosas, protestas políticas, etc. En estos casos, más importante que el valor de la música en sí misma es su función como aglutinadora social, como forma especial de comunicación entre los hombres y de mejora de las relaciones personales.

Esta es la función principal que la música adquiriría en los eventos de *Smile Kat*, los cuales resignificaban los orígenes grupales y comunitarios de la misma bajo otros medios: los propios de la sociedad digital y la cibercultura, los mismos por los que también se forman comunidades musicales en torno a tecnologías como las redes sociales tipo *MySpace* y *Facebook*, portales como *YouTube* y *Spotify*, videojuegos como *Guitar Hero* y *Rock Band*, etc. En todos estos casos, las personas no quieren tanto poseer la música físicamente como acceder, compartir y comentarla con otros, según la dinámica relacional propia de la web

2.0. Muchas veces la música es sólo una excusa, un “rumor” para esta socialización, pero lo cierto es que se generan amplias redes de contactos que animan la vida de estos lugares. En este sentido, como señalábamos en otro lugar (Márquez, 2009), las tecnologías de la información han hecho posible nuevas formas de interactividad y nuevas maneras de fortalecer los lazos de afiliación y sociabilidad en torno a la música.

El caso de *Smile Kat* es sólo uno dentro de los muchos posibles que encontramos actualmente en el ciberespacio. El valor principal de la música en estos eventos era su carácter social, el hecho de experimentarla junto a otros, siendo como son los cibermundos espacios sociales por definición. La música animaba las relaciones sociales de la cibercomunidad, siendo sus miembros los responsables de producirla, escucharla, comentarla y “vestirla” de formas muy diversas, como acabamos de ver. Eran ellos los que otorgaban significado a la música por medio de estas prácticas sociales y discursivas, rastreables desde los tiempos de *There* y resignificadas de nuevo en *Second Life* y en cada nuevo evento, en cada nuevo encuentro, los cuales contribuían al fortalecimiento de los lazos creados en *There* y al nacimiento de otros nuevos con los propios usuarios de *Second Life*. Lo importante, por tanto, no era tanto cómo experimentaba cada uno esas músicas, esas canciones, sino que eran experimentadas colectivamente, intersubjetivamente. Y prueba de ello es que nunca vi a ningún avatar escuchar música sólo. Ni bailarla, por supuesto.

10.10. Entre la memoria y la imaginación

“La realidad siempre ha sido demasiado pequeña para la imaginación humana. El impulso de crear una ‘máquina de fantasía interactiva’ sólo es la manifestación más reciente de un deseo antiquísimo de hacer que nuestras fantasías sean palpables, de nuestra insaciable necesidad de ejercitar nuestra imaginación, nuestro juicio y el espíritu en mundos, situaciones y personajes que son diferentes de los de la vida cotidiana”.

Brenda Laurel

Junto con la música y el baile, otra nota distintiva de la comunidad *Smile Kat* era la celebración de fiestas temáticas. En general, estas fiestas se caracterizaban por lo siguiente:

el grupo elegía un tema cualquiera y los avatares se vestían de acuerdo a esa temática. Prácticamente cada semana había una fiesta temática, a cada cual más extraña, y era precisamente la extrañeza del tema elegido lo que sorprendía a la gente. Había un claro elemento *surrealista* y de *humor* en todo ello, una herencia de la propia filosofía que los desarrolladores de *There* habían incorporado a aquel ciber mundo, con sus avatares con aspecto de cómic, las burbujas de chat, y elementos como las “bunny slippers” o el “hoverboard” inspirado en *Back to the Future II*. Recordemos lo que decía una usuaria en el apartado sobre las características de *There*:

There was unique among virtual worlds, nothing out there like it. I think it was the addition of a certain blend of humor --silliness like bunny slippers, the way buggies drove, monuments such as the Chicken Temple, etc. that shaped There and made it so special... (Ann There).

En *Second Life*, *Smile Kat* podían recrear este tipo de sentido del humor típico de *There* mediante fiestas temáticas donde el componente cómico y absurdo jugaba un papel fundamental. Durante mi trabajo de campo con este grupo acudí a fiestas temáticas sobre “conejos”, “formas geométricas”, “huesos”, “círculos”, “zombis”, “vegetales”, “cosas del océano”, “cosas brillantes”, “animales de compañía”, etc. En ellas, los avatares se esforzaban por encontrar disfraces relacionados con la temática elegida, por lo que este tipo de fiestas actuaban como un impulso para la imaginación de los usuarios.

El tipo de disfraces que podían encontrarse en estas fiestas era muy variado. Esto era una diferencia fundamental con respecto a *There*, donde las formas de presentación del propio avatar estaban mucho más limitadas. Al ser un ciber mundo dirigido tanto a adultos como a adolescentes, ciertos disfraces no estaban permitidos. Por ejemplo, aquellos que tenían poca ropa y dejaban partes del cuerpo del avatar al descubierto, o aquellos relacionados de alguna manera con una temática sexual. Algunas fiestas de *Smile Kat* en *Second Life* incorporaban elementos sexuales que no podían haber mostrado en *There* por lo que, en cierta medida, su traslado al nuevo ciber mundo supuso una especie de “liberación” en este sentido. No era extraño ver avatares con senos gigantes o encapsulados en un preservativo, elementos que se utilizaban de una forma más bien paródica pero que igualmente no hubieran estado permitidos en *There*.



FIGURA 45. Un “thereiano” encapsulado en un preservativo digital en una de las fiestas temáticas de la comunidad *Smile Kat* en *Second Life* [Fuente: Márquez].

Así mismo, encontrar un disfraz en *There* era mucho más complicado, puesto que el hecho de tener que diseñarlo, pasar por el visto bueno del equipo de programadores, y pagar por incorporarlo al ciber mundo si era aprobado, hacía que la oferta de disfraces disponibles fuera mucho menor. En comparación, *Second Life* era una especie de paraíso de los disfraces, dada la mayor facilidad para diseñar objetos en este ciber mundo y para incorporarlos al mismo sin necesidad de ser evaluados ni de pagar por ello. Existían lugares dedicados exclusivamente a la compra de disfraces, muchos de ellos gratuitos, por lo que la oferta era prácticamente ilimitada. Había avatares de todo tipo, desde personajes populares de dibujos animados, hasta personajes de película o arquetipos como zombis, monstruos, princesas, etc. En *Smile Kat*, muchos usuarios adquirían sus trajes en el mercado de *Second Life*, mientras que otros los diseñaban ellos mismos.

Sin embargo, dado el carácter libre y espontáneo del grupo, muchas veces los avatares no se disfrazaban de la temática propuesta, o no se disfrazaban en absoluto. Lo principal era estar juntos, escuchar música y bailar. Los disfraces eran un elemento opcional, y aquel que no lo llevaba no era interpelado. Esto era diferente a la práctica del baile, situación en la que si un avatar no estaba bailando sí era interpelado a participar. Así mismo, en fiestas como los tributos a grupos y artistas musicales, u otras reuniones donde no había un tema específico, los avatares podían aparecer disfrazados e interactuar de este modo con otros avatares no disfrazados que conservaban su aspecto cotidiano. Por lo tanto, la práctica de disfrazarse dependía en gran medida de cada uno, siendo cada avatar libre para decidir cuándo, dónde y cómo disfrazarse. Muchas veces, el que un avatar no se disfrazara para una fiesta temática tenía que ver con que no había encontrado el disfraz necesario, o

que las opciones que había encontrado no le satisfacían. En estos casos, cada uno podría diseñarlo por sí mismo, pero muchas veces no podían por falta de tiempo y por compromisos fuera de la red. Por otro lado, también había usuarios no muy habituados a la construcción de objetos en *Second Life* y que optaban siempre por adquirir los avatares en alguna tienda o por medio de amigos. En estos casos, si no encontraban lo que buscaban optaban por no disfrazarse.

En otras ocasiones, las fiestas no se relacionaban con temas específicos sino con películas, y entonces el espacio se convertía en una recreación de las imágenes y sonidos de esa película, es decir, una celebración de su imaginario. Los avatares se disfrazaban de los personajes de esa película e interactuaban unos con otros comentando muchas veces sus escenas favoritas. Algunas películas que fueron recreadas, o mejor dicho, *remediadas*, durante mi trabajo de campo fueron las siguientes: *El Mago de Oz*, *Alicia en el País de las Maravillas*, *Tron*, *Shrek*, etc. Mediante este tipo de eventos, los usuarios podían acceder a otro tipo de experiencia cinematográfica donde los conceptos de presencia, inmersión e interactividad adquirirían un nuevo significado. El espectador, convertido ahora en protagonista, podía verse inmerso en el imaginario de la película por medio de su avatar y de las imágenes y sonidos relacionados, interactuando con tales elementos y con los demás personajes de la película, representados también por avatares.



FIGURA 46. Recreación de la película *Alicia en el País de las Maravillas* en una de las fiestas temáticas de la comunidad *Smile Kat* en *Second Life* [Fuente: Márquez].

El recurso a habitar las ficciones, esto es, a entrar en una historia y convertirse en uno de sus personajes, ha sido un tema popular en la literatura y el cine recientes. Uno de los primeros autores en explorar esta dimensión fue precisamente Lewis Carroll en *Alicia en el*

País de las Maravillas, donde, como sabemos, Alicia caía por un agujero y aterrizaba en medio de una narración que ya estaba desarrollándose. Lo mismo le pasa a Dorothy en el *Mago de Oz*. Otros ejemplos serían el relato de Woody Allen *The Kugelmass Episode*, donde un profesor de universidad estadounidense entra en el mundo de *Madame Bovary*; los diálogos filosóficos de Douglas Hofstadter *Gödel, Escher, Bach*, donde Aquiles y la tortuga se introducen en una pintura de Escher; o la película *Pleasantville*, en la cual dos adolescentes de los años noventa son transportados al interior de su serie de televisión favorita de los años cincuenta. El espectador y el lector son capaces de experimentar una sensación similar a la de estos personajes al introducirse de lleno en el mundo narrativo, pero son incapaces de alterar el contenido de la ficción. De hecho, como dice Eco (1981: 229) una de las características esenciales de los mundos ficcionales es precisamente el que, desde ellos, el mundo real es inaccesible.

Esto cambia completamente con la llegada del ciberespacio, el cual no sólo representa una extensión de nuestra antigua capacidad de habitar ficciones (Benedikt, 1991), sino una forma de intervenir activamente en tales ficciones, de recrearlas y resignificarlas bajo nuevos medios, de acceder a ellas desde el mundo real y adaptarlas a nuestros propios intereses. En el caso de *Smile Kat*, esto suponía crear su propia versión animada de las películas mencionadas y convertirse ellos mismos en sus protagonistas. La decoración del espacio con motivos y objetos de la película y el empleo de música relacionada con la misma generaban un nuevo mundo dentro del ciberespacio, ofreciendo la oportunidad poco frecuente de llevarse “a tu cuerpo contigo a los mundos de la imaginación”, como decía Brenda Laurel de la Realidad Virtual (Laurel, 1993: 14). En este caso, los usuarios no sólo eran capaces de llevar su cuerpo sino de hacerlo disfrazándose de los protagonistas de esos mundos de la imaginación, los cuales adquirirían un nuevo significado a través de tales prácticas.

Otras veces, los eventos no se inspiraban en mundos de la imaginación sino en eventos y fiestas populares de la vida real, como por ejemplo Halloween, St. Patrick's Day, Navidad, Thanksgiving, etc. En estos casos, los avatares se disfrazaban como lo harían en un contexto presencial, aunque también adquirirían formas surrealistas incapaces de alcanzar en la vida real, como por ejemplo convertirse en pavos en el día de Thanksgiving, o en platos y cubiertos antropomorfizados, tal y como puede verse en la siguiente figura.



FIGURA 47. Pavos y cubiertos antropomorfizados en *Second Life* durante la celebración de Thanksgiving por parte de la comunidad *Smile Kat* [Fuente: Márquez].

Así pues, aún inspirándose en eventos reales, la exploración de la imaginación era constante en este tipo de eventos. Los usuarios buscaban sorprender a los otros con sus vestimentas, formando imágenes nuevas, o más bien, *cambiándolas* y *deformándolas*, tornándolas aberrantes, como diría Bachelard (1997). Un avatar convertido en pavo y otro en cubiertos, ambos agitándose y danzando en el aire, cumplían significativamente esta función, como también lo hacía el avatar encapsulado en un preservativo, otro convertido en un conjunto de figuras geométricas, otro cuya cabeza era un cerebro, y muchos más con los que me topé durante mis exploraciones etnográficas en este tipo de eventos, como los vegetales antromorfizados de la figura 48.

Como vemos, este tipo de fiestas promovían nuevas formas de experimentación lúdica con el propio avatar que implicaban altas dosis de imaginación y creatividad. Si características como el avatar con aspecto de cómic, los globos de chat, los “hoverboards” o las “bunny slippers” hacían especial a *There* con respecto de otros cibermundos, este tipo de fiestas temáticas y la imaginación que desplegaban convertían a *Smile Kat* en un grupo totalmente diferente al resto de la comunidad *There*, así como al resto de grupos dentro de *Second Life*.



FIGURA 48. Vegetales antropomorfizados en una de las fiestas temáticas de la comunidad *Smile Kat* en *Second Life* [Fuente: Márquez].

Esta explosión de creatividad e imaginación no sólo se experimentaba de forma *visual* en la decoración de los escenarios y en el aspecto de los avatares, sino también de manera *escritural* en el espacio de chat, como vimos en el apartado anterior, formando textos verbovisuales de todo tipo, normalmente relacionados con la actividad musical pero no restringido a ella, como pueden verse en estos otros ejemplos.

```

\|||/
(o o)
,~~~ooO~~(_~~~~~
|      Please feed      |
|      SMILE KAT        |
|
They love to eat $L
!~~~~~ooO~~~!
|_|_|
|||
LMAO

```

^,
 _/ | _
 /⊙ " /
 <~ .'
 .' |
 / |
 / \ :
 /'_ | |
 / /\\ \\
 (_'_) \ | _|

(,.,^~^.,.,.-> Having A Howling Good Time <-..,.,^~^.,.,.)

—
 w c(..)o (
 _(-) _)
 ^ (
 /(_)_)
 w /|
 |\
 m m

@(''_')@ MONKEY KISSES @(''_')@

Así, si en el apartado anterior decíamos que esta actividad era una práctica común en los distintos clubs de *Second Life*, una forma que los Djs, y bailarines tienen para animar sus eventos en este ciber mundo, los miembros de *Smile Kat* desarrollaron sus propias

creaciones verbovisuales llevándolas al terreno del humor y el surrealismo que en gran medida les caracterizaba y generando, por tanto, *híbridos* culturales, verbovisuales.

Es posible ver en este tipo de experimentación lúdica en el espacio, el propio avatar y el chat de texto, una manifestación del *ilinx*, uno de los cuatro tipos de juegos identificados por Caillois (1986). El *ilinx* es lo opuesto a las actividades gobernadas por reglas, es decir, el *ludus*, y tiene que ver más con el juego libre o *paidea*, así como con el poder creativo de la imaginación. El *ilinx* produce una transgresión de los límites, una metamorfosis, o una inversión de las categorías establecidas, aspectos que lo aproximan al concepto de *carnaval* de Bajtin (1971). Como señala Ryan en este sentido:

En literatura, el *ilinx* y el juego libre están representados por lo que Bajtin llama lo carnavalesco: las estructuras caóticas, la anarquía creativa, la parodia, el absurdo, la heteroglosia, la invención de palabras, la subversión de los significados convencionales (a la manera de Humpty Dumpty), los desplazamientos de las figuras, los juegos de palabras, el desbaratamiento de la sintaxis, la *mélange des genres*, las citas equivocadas, las mascaradas, la transgresión de las barreras ontológicas (imágenes que cobran vida, personajes que interactúan con su autor...), el tratamiento de la identidad como una imagen plural, cambiante... En resumen, la desestabilización de todas las estructuras, incluidas las que crea el propio texto. Es lo que Rimbaud llamaba "*dérèglement de tous les sens*" (desarreglo de todos los sentidos) (Ryan, 2004a: 225).

Podemos ver algunas de estas características en las fiestas de *Smile Kat*: la parodia y el absurdo de muchos de los disfraces, la invención y el juego con las palabras y las onomatopeyas en el espacio de chat (generando textos verbovisuales también absurdos y paródicos, como los de los ejemplos anteriores), la transgresión de las barreras (ciber)ontológicas (avatars convertidos en pavos, cubiertos, vegetales, capaces incluso de volar y danzar en el aire), etc. De hecho, entre las actividades que Ryan cita como asociadas al *ilinx* están los propios bailes de disfraces, y otras tales como los rituales de iniciación, la experimentación con drogas, el travestismo o las casas de terror de los parques de atracciones. La de *bailes de disfraces* es quizás una de las maneras más apropiadas de denominar estas fiestas, pues en ellos estaban implicados tanto la música y la danza como el juego de disfraces, resemantizados de manera creativa en el espacio tridimensional del ciber mundo. Es posible ver en este uso creativo del disfraz la importancia de los juegos "como si", de la duplicidad -y también la multiplicidad, la metamorfosis- como aquello que permite existir. Es lo que señala Maffesoli (2004: 113) al recordar el siguiente aforismo de Nietzsche:

Todo lo que es profundo ama el disfraz [...]; todo espíritu profundo necesita un disfraz. Yo diría aún más: alrededor de todo espíritu profundo crece y se desarrolla sin cesar un disfraz.

Como puntualiza Maffesoli, este aforismo “no se aplica solamente al genio solitario; es también aplicable al *genius* colectivo. Y dar cuenta de ello es introducir en sociología un vitalismo ontológico”, vitalismo que supone una participación o actitud estética -mágica- por parte de sus practicantes, así como un “ludismo profundamente incorporado”, como el que practicaban estos avatares por medio de sus bailes y juegos de disfraces.

Sin embargo, a pesar de este tipo de experimentación lúdica y “carnavalesca” con el propio ciberyo que implicaba el baile de disfraces, había un elemento que no se modificaba nunca: el propio nombre del avatar. Todos sabían quién se encontraba detrás de cada disfraz por el nombre que aparecía representado encima de su avatar o simplemente pulsando con el botón derecho del ratón en el avatar y accediendo a su perfil. Por lo tanto, se trataba de una experimentación dentro del reconocimiento, un “carnaval”, un “baile de disfraces”, en el que todo el mundo conocía la verdadera identidad tras el disfraz (al menos la verdadera ciberidentidad). Con ello, los usuarios dotaban de una consistencia identitaria a sus representaciones digitales, jugando con ellas por medio de múltiples disfraces pero siempre dentro de la estabilidad que otorgaba un nombre de avatar que se mantenía constante y visible en todos los espacios por los que transitaba (*There* en el pasado, *Second life*, *Facebook*, etc.) por decisión de los propios usuarios.

Por otro lado, si bien cada fiesta temática requería un cambio de decoración del espacio, había unos elementos que siempre permanecían fijos: aquellos relacionados con el recuerdo de *There*. *Smile Kat* diseñaban sus eventos en torno a cuatro espacios fundamentales dentro de *Second Life*: El *Smile Kat Korner*, los lunes, el club *Batside*, los miércoles, el club *Oddity*, los viernes, y el *Castle Gin*, los sábados. De estos cuatro espacios, el primero, *Smile Kat Korner*, era el propio del grupo, cuya propietaria era LadyZane. El resto eran clubs dirigidos por amigos y en los que *Smile Kat* actuaban. En todos ellos, el público era el mismo: LadyZane, sus bailarines, y las personas que acudían siempre a sus fiestas, y todos ellos formaban la comunidad *Smile Kat* dentro de una comunidad o meta-comunidad más amplia que sería la del conjunto de los miembros de *There*. La pertenencia a esta meta-comunidad quedaba reflejada en el *Smile Kat Korner*, donde siempre había una pantalla por la que se deslizaban diferentes fotografías de *There*, así como imágenes de los miembros de *Smile Kat* y de otros “thereianos” en aquel ciber mundo. Encima de la pantalla se encontraba un logotipo que decía “*Therians Forever, Together as one*”, y que era uno de los varios grupos que se formaron tras el cierre de *There* para que sus miembros permanecieran unidos, tal y como vimos al principio de esta tercera parte.



FIGURA 49. Pantalla fija en Smile Kat Korner que despliega diferentes fotografías del ciber mundo *There.com* [Fuente: Márquez].

Esta pantalla siempre estaba allí y siempre ofrecía imágenes del antiguo *There*. Así mismo, si clicabas en la pantalla podías obtener diversos objetos relacionados con *There* que habían sido *traducidos* a *Second Life*. Entre ellos estaban camisetas de *There*, unos objetos parecidos a los “hoverboards”, y las famosas “bunny slippers”, o “zapatillas de conejo”, tan populares en *There*. Junto a esta pantalla, otro marco situado encima del escenario ofrecía otra imagen de *There*, esta vez una fotografía fija y no una secuencia de ellas como en la pantalla de la imagen anterior.

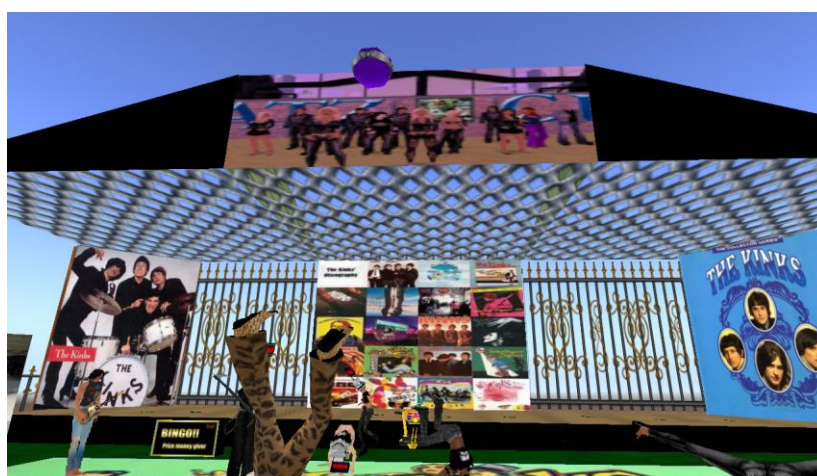


FIGURA 50. Fotografía de *There.com* encima del escenario principal del Smile Kat Korner. Imagen tomada durante un tributo a la banda The Kinks [Fuente: Márquez].

La presencia de estas imágenes de *There* en el interior de este espacio hacía del mismo un verdadero *palimpsesto* en el que era posible leer las huellas o índices de un pasado muy concreto: el de la experiencia en *There* tal y como fue experimentada y archivada por sus propios usuarios. También las huellas de la ciberdiáspora *There*, por rótulos como el de “*Therians Forever, Together as One*”. Era posible, pues, leer “temporalidades heterogéneas, estratos de sentido no contemporáneos, aunque se activen simultáneamente en el momento de la enunciación” (Abril, 2008: 103). Estas imágenes, el logo, y otros elementos como la conservación del propio nombre que los avatares tenían en *There* o una voluntad de diseñar el propio avatar con un aspecto similar al que tenía allí, significaban modos emergentes de experiencia semiótica, contenidos resemantizados y adaptados a las características del nuevo ciber mundo, al tiempo que funcionaban como *índices* de su propia historicidad, de prácticas textuales y universos de significación históricamente anteriores.

Había, pues, en tales elementos una nostalgia del origen, de los viejos buenos tiempos pasados en *There.com*, y todo ello en un lugar concreto como era el *Smile Kat Korner*, el cual funcionaba como “inscripción espacial de la memoria colectiva”, como uno de los muchos espacios donde los grupos “dibujan de alguna manera su *forma* [...] y descubren sus recuerdos colectivos en el marco espacial así definido”, espacios donde “es posible reconocerse y a la vez identificarse con los demás”, pues el espacio, la *forma*, “encierra, limita, es en cierta medida la concha, la envoltura protectora al abrigo de la cual va a conformarse la socialidad” (Maffesoli, 2007: 208-209), esto es, la memoria colectiva, el imaginario social. En este caso, todo aquello relacionado con *There* y con la experiencia de la ciberdiáspora, la cual ya formaba parte de la particular historia de esta *ciberetnicidad* conocida como los “thereianos”.

Así mismo, la presencia de estas imágenes de *There* en un espacio dedicado al juego de disfraces y la experimentación lúdica con el propio avatar convertía *Smile Kat Korner* en un lugar tanto de memoria como de imaginación. Como ha señalado Paul Ricoeur (2003: 67), la imaginación y la memoria “poseen como rasgo común la presencia de lo ausente y, como rasgo diferencial, por un lado la suspensión de cualquier posición de realidad y la visión de lo irreal, y, por otro, la posición de una realidad anterior”. Es decir, la memoria pone en imágenes lo que ya no existe, y la imaginación lo que nunca ha existido de esa manera. Esta pantalla, sus fotografías y los objetos de *There* que suministraba, funcionaba de la primera manera, como recuerdo de aquello que fue; mientras que avatares como el pavo o los cubiertos antropomorfizados, o los avatares encapsulados en preservativos gigantes -junto con aspectos como el danzar por los aires-, lo hacían de la segunda forma, como imágenes dinámicas de una realidad irrealizable.

10.11. Jugando con los ciberjuegos

Ya vimos en la primera parte de este trabajo las dificultades existentes a la hora de separar los conceptos de cibermundos -especialmente los denominados cibermundos *sociales*-, y de videojuegos o juegos en general. Generalmente, cibermundos sociales como *There* o *Second Life* se definen como espacios donde no hay reglas ni objetivos, y que más bien funcionan como lugares para la socialización entre avatares, una suerte de chats tridimensionales. Sin embargo, los usos y prácticas de los usuarios nos dicen otra cosa, ya que muchos de ellos crean sus propios espacios de juego en su interior. En *There*, eran los propios usuarios los que organizaban competiciones de vehículos o de “paintball” a partir de estos elementos, mientras que en *Second Life* son muchos los espacios dedicados a juegos de todo tipo que son creados por sus propios usuarios, desde juegos tradicionales como el póker o el bingo hasta juegos de rol contruidos a partir de reglas muy estrictas de participación.

En *Smile Kat*, el juego era otro de los pilares fundamentales de socialización entre sus miembros. Era un modo divertido de pasar el rato juntos, junto con danzar, escuchar música y disfrazarse. Los juegos en *Smile Kat* eran en su mayoría recreaciones o *remediaciones* en formato digital de juegos tradicionales. En este sentido, es importante destacar que aunque la mayoría de los estudios sobre los juegos en la era digital se han centrado en los modernos videojuegos, no se ha prestado la suficiente atención a las nuevas formas de juego tradicional que encontramos en las nuevas tecnologías digitales, no sólo en Internet, sino en otros dispositivos tecnológicos como el teléfono móvil. Juegos como el bingo, el poker, el trivial, las damas, los dados, etc., están viviendo una especie de “segunda vida” en las plataformas digitales, y son muchos los usuarios que hacen uso de ellos en su vida cotidiana. También se han desarrollado interesantes “híbridos”, tales como el juego *Tringo*, esa interesante mezcla de *Tetris* y *Bingo* que comentamos en la primera parte.

En *Smile Kat*, este tipo de versiones digitales de juegos tradicionales jugaban un papel fundamental entre sus miembros, al tiempo que servían como una forma de ganar dólares Linden de una forma amena y divertida. La propia naturaleza parcelada de *Second Life* no permitía la práctica de juegos como las carreras de vehículos, tan populares en *There*, puesto que siempre había barreras invisibles con las que los usuarios chocaban y ante las que no podían avanzar. Así mismo, juegos como el “paintball” no eran tan comunes en *Second Life*, pues de nuevo se requería de un amplio espacio de terreno para que los avatares corrieran mientras intentaban dispararse unos a otros, tal y como hacían en *There*. Otros juegos típicos de *There*, como los juegos de cartas, se practicaban en otros grupos de “thereianos” en *Second Life* pero no en éste, dado que se trataba de juegos de concentración en gran medida contrarios al espíritu dinámico y festivo de *Smile Kat*, donde los avatares siempre estaban bailando y en continuo movimiento, y no era común verlos

sentados y concentrados en este tipo de juegos más reflexivos. Por todo ello, los miembros de *Smile Kat* decidieron adaptarse a algunos juegos típicos dentro de *Second Life*, en especial aquellos que se desarrollaban en contextos festivos como los clubs. Básicamente se trataba de tres juegos principales, el “sploder”, el “contest” y el bingo, los cuales son muy utilizados en muchos clubs de música dentro de *Second Life*. De alguna manera, *Smile Kat* se adaptó a la propia filosofía de juego de la mayoría de clubs en *Second Life*, incorporando elementos típicos de éstos como el “contest” y el “sploder”, pero conservando sus propias maneras de entenderlos, lo cual puede entenderse como otro proceso de *transculturación* (Ortiz, 1999). Pero, ¿cuáles eran estos juegos?

El “sploder” es una especie de lotería que reparte dinero entre aquellos que juegan. Puede ser una esfera u otra forma imaginable que se coloca en el techo de un club como una especie de bola de discoteca. Funciona de la siguiente manera: los participantes clican en el “sploder” y añaden una cierta cantidad de dinero. Cuando el “sploder” alcanza el máximo de usuarios que haya dispuesto el propietario, empieza la cuenta atrás. Cuando finalmente explota, el “sploder” paga el bote distribuyéndolo entre sus participantes de manera aleatoria. Para optar al premio debes permanecer en el club hasta que el “sploder” explote, porque si sales de ese lugar pierdes el dinero apostado.

Según la clasificación de los juegos de Caillois (1986), el “sploder” sería un caso típico de juego de tipo *alea* (suerte), puesto que se basa en la espera pasiva del fallo del destino. Es decir, clicamos en el “sploder”, apostamos una determinada cantidad de dinero y esperamos a que el sistema explote y distribuya el bote entre los participantes. En *Smile Kat*, la forma principal del “sploder” era la de un micro gigante como el que puede verse en la figura 51, una forma elegida para destacar la importancia de la música dentro de esta cibercomunidad. Si uno quería participar en el juego no tenía más que clicar en este micro, aportar un mínimo de 10 dólares Linden y esperar a que explotara. La explosión tenía lugar en el espacio de chat, donde tras una cuenta del 9 al 1 aparecía la cantidad de dinero que cada participante recibiría. El sistema estaba programado para que todos ganaran algo, por muy mínima que fuera la cantidad, por lo que realmente no había perdedores.



FIGURA 51. “Sploder” con forma de micrófono gigante [Fuente: Márquez].

El “contest”, por su parte, es un concurso en el que los participantes votan por lo mejor en algo. Aquello por lo que se vota puede ser de lo más variado: el mejor aspecto de avatar, la mejor fotografía, la mejor creación, el mejor video, la mejor ropa, el mejor disfraz, etc. Durante un tiempo inicial, todos los que quieran se pueden apuntar y luego se abren votaciones y la gente vota a su objeto favorito. Cuando se cierra el “contest”, se muestran las puntuaciones y el ganador o ganadora se lleva el dinero que esté en juego.

En este caso, se trata de un juego de tipo *agon* (competencia), ya que se compete por un premio. En el caso de *Smile Kat*, la base de la competición eran los disfraces. Al basarse precisamente en una competencia en base a disfraces, podríamos hablar también de juego de tipo *mimicry* (simulacro), dando lugar a una de las múltiples parejas posibles que según Caillouis se pueden obtener de la combinación de los cuatro tipos de juegos (*agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*). En este caso sería la pareja *agon-mimicry* (competencia-simulacro), dado que *en teoría* se trata de una ambición de ganar a través del gusto por adoptar una personalidad ajena por medio de la máscara o el disfraz. Digo en teoría porque en *Smile Kat* el “contest” tenía una aplicación diferente a la de otros espacios dentro de *Second Life*. Así, mientras muchos otros clubs seguían esta lógica de votar a lo mejor en algo, en *Smile Kat* fue completamente diferente desde un principio. LadyZane desarrolló una lógica según la cual todo el mundo que se apuntaba apuntaba al “contest” debía votar por el nombre debajo del suyo. Mediante este mecanismo, LadyZane hacía que todo el mundo ganara algo del premio final, ya que todo el mundo votaba a todo el mundo, de modo que sólo había ganadores y no perdedores.

Everyone will get a vote and win lindens, when voting just vote for the name under yours. The person above you will vote for you. That way everyone will win some lindens... It is because they like to share lindens some. That way everyone is a winner and no losers :) it isn't the way most clubs do, but it is fun for us (Sue Thereian).

Como señala esta usuaria, esta no era la forma en que la mayoría de clubs en *Second Life* utilizaban el “contest”, ya que lo normal era que se compitiera por los disfraces o por cualquier otra cosa. Aquí, por el contrario, se juzgaba que todos los disfraces eran buenos y todo el mundo obtendría un premio por ello, sin necesidad de competir. Es más, como ya he señalado, en ocasiones los avatares ni siquiera se disfrazaban, por lo que no había elemento competitivo de ningún tipo en relación con los disfraces. Por este motivo, el elemento *agónico* propio del “contest” se eliminaba con el uso que hacía *Smile Kat* de él, transformándolo más bien en *alea*, es decir, en el azar resultante de la distribución del dinero que se jugaba.

Así mismo, al basarse (al menos en teoría) en el juego de disfraces, estos eventos se acercaban también a los juegos de tipo *ilinx* (vértigo). Es sabido que los niños no siguen reglas establecidas para jugar, sino que inventan las suyas propias, transgrediendo sus identidades del mundo real. Lo que se subvertía en tales eventos era el aspecto de avatar de cada uno, siempre que decidiera disfrazarse. Podemos ver esto mismo en la subversión de la lógica convencional del “contest” por parte de LadyZane, la cual alteraba las reglas del mismo para adaptarlas a una lógica comunitaria. Era incluso la propia LadyZane la que añadía este dinero inicial en el “contest”, dinero que ganaba en otras fiestas y eventos dentro de *Second Life*, o vendiendo diseños a otros avatares, otra manifestación de ese proceso de *transculturación* que venimos señalando. Así mismo, cualquiera era libre de contribuir si quisiera, y así lo hacían varios miembros de la comunidad. La propia LadyZane no se apuntaba al “contest”, y tampoco sus bailarines, de modo que no participaban en la distribución final del dinero. Como señalaba uno de los bailarines:

All of us dancers agreed to not get on the contest board because it's all about the group as a whole (Red Tiger).

Se trataba, por tanto, de una lógica de la *cooperación* y no de la competición. Una lógica en la que todos salían ganando, tanto los participantes, al ganar siempre algo de dinero; como LadyZane y sus bailarines, al mantener reunidos a la comunidad en estas fiestas y eventos.

Si bien el “sploder” y el “contest” estaban presentes en todos los eventos de *Smile Kat*, había veces que también se practicaban otros juegos. Uno de ellos era el bingo, el cual

también se desarrollaba en otros lugares dentro de *Second Life*. En realidad, se trataba de una *remediación* del Bingo tradicional en formato digital. Dependiendo del formato, el jugador podía tachar él mismo los números que iban saliendo o que el programa los tachara automáticamente. En *Smile Kat*, el formato era de este segundo tipo. Cada uno adquiría un cartón de bingo de forma gratuita y vestía también un sombrero con la palabra “bingo” en él. La partida comenzaba con la salida del primer número y el programa tachaba de manera automática si lo teníamos o no en nuestro cartón. Los premios iban saliendo automáticamente según la recaudación de las jugadas de cada uno de los participantes: premio a una línea, a dos, a tres, a cuatro y al cartón completo. De nuevo aquí, LadyZane reorganizaba las reglas del juego para que cada participante ganara algo del premio final, de modo que todo el mundo ganaba algo sólo por participar.

Pero el que todos ganaran algo de dinero no era lo importante de este tipo de juegos, pues hay en ellos una importancia sociológica mucho mayor. Como ha señalado Simmel (2002: 91), “incluso allí donde el juego gira en torno a un premio en dinero, éste no es lo específico del juego -ya que se podría ganar la cantidad de muchas otras maneras-”. En efecto, hay en *Second Life* muchas otras formas de ganar dólares Linden, incluso de manera gratuita. Una de las más populares es el denominado “camping”, un término muy utilizado dentro de *Second Life* y cuya práctica consiste únicamente en sentarse en una silla de un club o terreno a cambio de 10 o 20 dólares Linden a la hora, en pagos de 5 a 15 minutos. Otras formas de ganar dinero en *Second Life* incluyen todo tipo de trabajos como el de recepcionista, creador de texturas, diseñador de ropa, programador, animador, creador de paisajes, etc. Por lo tanto, el dinero que podía conseguirse en *Smile Kat* participando en juegos como el “sploder”, el “contest” o el bingo, era un dinero que se podía ganar de muchas otras maneras, por lo que el aspecto económico no era lo realmente significativo de tales juegos. Completando la cita anterior, Simmel dice que “para el auténtico jugador sus atractivos [del juego] están en la dinámica y en el azar de esta sociológicamente significativa forma de actividad misma”. El juego, en este sentido, es una forma de interacción y socialización entre las personas, y muchas veces tiene un componente *tautológico*, de jugar *porque sí*, al igual que la fiesta, como en seguida veremos. Muchas veces, los miembros de *Smile Kat* decían que jugaban a estos juegos *porque sí* y que el dinero que obtenían era secundario, siendo lo fundamental el estar entre amigos y disfrutar juntos de todos los componentes de la fiesta: la danza, la música, los disfraces y el juego. El juego era, por tanto, un componente más del *ritual festivo* que se desplegaba en tales eventos.

Al igual que Simmel, Goffman (1961) entendía los juegos como formas de actividad sociológicamente significativas. Para este autor, los juegos son básicamente “encuentros” en los que más importante incluso que el juego es la *situación social* que lo rodea; y esto porque, mientras juega, la gente hace mucho más que sólo jugar: también van al baño,

contestan al teléfono, hacen bromas, ríen, murmuran, etc. En este sentido, Goffman está menos interesado en el juego en sí que en la comunicación que se produce en torno a él, y lo que le intriga es el rol de la gente no como “jugadores” sino como “participantes”. Como él mismo proponía, mientras que es como “jugadores” que podemos ganar, es sólo como “participantes” que podemos divertirnos más allá de ganar o perder. Por lo tanto, para este autor, el juego es menos un acontecimiento intelectual (una cuestión de hacer movimientos correctos o incorrectos, y de ganar o perder en base a tales acciones), que un evento *socio-emocional*, donde cada persona contribuye a sostener su propio interés y el de otros en dicha actividad (Henricks, 2006). En este sentido, los miembros de *Smile Kat* eran más “participantes” que “jugadores”, puesto que el fin último de tales juegos era fundamentalmente pasarlo bien y divertirse, así como disfrutar de las *conversaciones* que se tejían a su alrededor. No es casualidad que Simmel entendiera precisamente la conversación como una forma *lúdica* de socialización, pues en la vida sociable el hablar se convierte en un fin en sí mismo y “la materia ya no es más que el soporte imprescindible de los atractivos que despliega por sí mismo el vivo intercambio de la conversación”, cuyo significado reside en “el atractivo del juego de las relaciones que se crean entre los individuos”, quienes se “entretienen conversando” [*“sich unterhalten”*]¹⁰⁶ (Simmel, 2002: 94).

No debemos subestimar, sin embargo, el componente económico de tales juegos, pues ese dinero contribuía también a sostener los lazos entre los miembros de *Smile Kat*. Cuando los avatares decían que el dinero era secundario se referían al componente individual del mismo, pues no había en ellos una voluntad de ganar dinero con tales juegos ni de competir por él. Como repetían sus miembros, aspectos como la práctica de tales juegos y el dinero que rondaba en torno a ellos adquirían sentido únicamente por el bien del grupo. El reparto del dinero de los juegos se hacía según lo dispuesto por LadyZane, de modo que todo el mundo dentro del grupo ganara algo. El hecho de que LadyZane cediera incluso parte de su dinero a estos juegos y no participara en el reparto final de ellos, se vincula con la *economía del don* o del *regalo* (“*gift economy*”), por la cual damos algún bien material sin esperar recibir nada a cambio o sin un acuerdo concreto de beneficio por parte de quien ofrece. En este caso, no sólo eran los dólares Linden vinculados a tales prácticas de juego, sino otros aspectos como el diseño de las animaciones de danza, camisetas relacionadas con las bandas musicales homenajeadas, o canciones de todo tipo que LadyZane ponía a disposición de los demás sin pedir nada a cambio. Esto provocaba que el resto de miembros del grupo actuaran de la misma forma, aportando el dinero que ganaban

¹⁰⁶ La palabra alemana “*sich unterhalten*” significa al mismo tiempo “conversar” y “entretenerse” o “distraerse”.

en los juegos a esos mismos juegos, e intercambiándose gratuitamente objetos entre sí, como por ejemplo texturas, ropas, disfraces y otros complementos para el avatar. Este tipo de regalos simultáneos o recurrentes permitían que la gratitud circulara en torno a la comunidad, lo que puede entenderse como una forma de *altruismo* recíproco. Como señaló Mauss (2009) en su ensayo pionero sobre el don, la práctica de regalar es una forma de crear vínculo en los grupos sociales, una de las formas más elementales de solidaridad entre las personas. Aunque muchas veces se espera conseguir bienes o servicios del mismo o superior valor que aquellos que estamos dando -pues, según Mauss, por más “libre de intenciones” que sea el intento hay implícito un modo de crear la obligación de que aquel que recibe retribuya el regalo-, se considera que el verdadero espíritu de la economía del don consiste en dar sin esperar recibir nada a cambio. Puede existir también la espera de ciertas recompensas sociales o intangibles, como el karma, el honor, la lealtad o cualquier otra forma de gratitud.

En el caso de *Smile Kat*, la economía del don alentada por LadyZane se traducía en una lealtad y respeto hacia su persona, en un reconocimiento mutuo de su papel como líder, aún cuando a ella no le gustaba verse así. Sus decisiones de alterar las propias reglas de juegos como el “sploder”, el “contest” o el bingo para que todo el mundo ganara algo de dinero, así como de ofrecer gratuitamente los objetos y servicios del grupo (músicas, danzas, camisetas, objetos, etc.), fomentaban un espíritu altruista entre sus miembros, visible en prácticas como la de no utilizar el dinero ganado en los juegos para fines individuales sino para el conjunto del grupo. Era así como se sostenían prácticas como las de estos juegos, pues es necesario el uso de dólares Linden para poder incorporarlos al propio terreno y participar en ellos. También prácticas como la de los disfraces, pues el dinero obtenido podía utilizarse para comprar avatares relacionados con la temática propuesta, siendo este gasto una elección individual pero con una finalidad social: la de contribuir a las fiestas del grupo con disfraces atractivos e interesantes. Respecto a los disfraces, no era extraño que se compartieran entre los miembros del grupo. Así, yo mismo, al comentar lo mucho que me gustaba un disfraz de Pitufo a su propietario, fui obsequiado con una copia del mismo, que aún guardo en mi inventario.

Como me dijo en una ocasión LadyZane, ella no ganaba dinero con todo esto. El dinero que ganaba lo invertía en sostener tales eventos y en mejorar ciertos aspectos de los mismos, como la decoración de los espacios o las danzas de los avatares. El principal objetivo era que todo el mundo se divirtiera, tanto los que formaban parte del grupo como todo aquel que pasara por allí, y el dinero sólo servía para sostener y mejorar tales eventos y que la gente siguiera disfrazándose, jugando, danzando, y socializando en torno a ellos.

10.12. El género de la ciberdiáspora

Por todos los aspectos señalados en los apartados anteriores, LadyZane recibía el respeto de toda la comunidad *Smile Kat*. Las fiestas y demás eventos del grupo estaban basados en sus reglas, reglas que nadie cuestionaba y que se obedecían queriendo: por placer, por amor a la fiesta y por propio impulso. Obedecer este tipo de reglas es muy distinto a obedecer las normas de la disciplina cotidiana, la cual siempre produce resistencias internas. Las normas de la fiesta se soportan alegremente y producen placer, entusiasmo, satisfacción, alegría y euforia. Estos eran los sentimientos que se observaba en las fiestas de *Smile Kat* y de los que pude participar como ciberetnógrafo, o mejor dicho, como *ciberetnógrafo bailarín*. Desde el primer momento, tuve que adaptarme a las reglas del grupo como un miembro más, en especial a la más evidente de ellas, la de bailar. Si bien existía cierta permisividad en cuanto a disfrazarse o en cuanto a participar en los juegos, la práctica del baile era común a todos, casi una obligación, pues esta práctica era en gran medida lo que definía al grupo desde los tiempos de *There*. Todo aquel que participaba en las fiestas de *Smile Kat* debía bailar, y debía hacerlo según las animaciones creadas por LadyZane.

Como es sabido, en toda sociedad existe alguna forma de poder y alguna regulación para el ejercicio de la autoridad y del control social. En este caso, tal poder residía en LadyZane, en torno a la cual se articulaba y aglutinaba el resto del grupo. Las decisiones de LadyZane eran acatadas alegremente por los miembros de *Smile Kat*, y producían satisfacción y alegría entre ellos. Había además un sentimiento de respeto y lealtad hacia LadyZane por su carácter altruista y por hacer todo por el bien del grupo, como puede verse en los siguientes comentarios:

We just love her because she does all for the group. She is giving her time and prizes away and getting us all organized for fun (Red Tiger).

She is very kind, we respect her as the leader, but she does all for the group. To me that is what a leader is, doing the best for the group (Sue Thereian).

Testimonios como estos ponen de manifiesto el papel de líder de LadyZane dentro de la comunidad *Smile Kat*. Como ha señalado Lévi-Strauss, los sabios, los sacerdotes, o los líderes ceremoniales “son la encarnación, la ejemplificación, de un modo de vida, de un tipo de conducta, de una manera de entender el universo que son los del grupo en su totalidad” (Charbonnier, 2006: 53). En gran medida, Lady Zane encarnaba una actitud, un modo de vida y un tipo de conducta con la que los miembros de *Smile Kat* se sentían identificados. Es por eso que obedecían la disciplina festiva por propia voluntad, porque se sentían

identificados con esta forma de actuar, con esta forma de obrar. Era algo que no necesitaba mayor justificación, pues siempre había sido así. Su legitimidad estaba en su duración, y desde los tiempos de *There* había sido LadyZane la que había organizado tales fiestas y eventos y los había ordenado en torno a una disciplina que sus miembros soportaban alegremente, festivamente.

La humildad de LadyZane hacía que no pensara en sí misma como líder, pero estas fiestas eran producto de su esfuerzo y trabajo, pues era ella quien diseñaba las animaciones de baile, quien seleccionaba la música, quien proponía las fiestas temáticas y quien decoraba los espacios en torno a este tema, lo cual exigía largas horas de dedicación. LadyZane siempre decía que hacía todo ello por gusto, por hacer feliz a la gente, y que no lo consideraba un trabajo.

Era por todos estos aspectos que LadyZane merecía el respeto de la comunidad, cuyos miembros agradecían a su vez cada fiesta, cada decoración, cada selección musical y cada animación de baile. De alguna manera, puede vincularse el papel de LadyZane al de un *hechicero* que posee conocimientos misteriosos y múltiples facultades y que es, en este sentido, respetado y admirado dentro de la comunidad. En este caso, tales conocimientos misteriosos se relacionaban especialmente con el modo en que LadyZane diseñaba danzas atractivas y sugerentes para sus miembros, entre ellas aquellas que les permitían bailar en el aire y que todos experimentaban con asombro. También el modo misterioso por el que LadyZane modificaba los juegos para que todo aquel que participara adquiriera algo del premio final. Y también, por ejemplo, la destreza a la hora de decorar el espacio de acuerdo con la temática apropiada, que muchas veces alcanzaba altas cotas de imaginación. Al ser poseedores de un saber y de técnicas pertenecientes a un orden distinto de los del grupo, los hechiceros alcanzan fama, respeto y admiración. En las sociedades primitivas, estos saberes y técnicas se relacionaban con aspectos como la facultad de curar, la posesión de ciertas habilidades visionarias y adivinatorias, y el poder de comunicarse con espíritus y dioses. En este caso, tales saberes se relacionan más con destrezas informáticas y de manipulación de *software* que permiten, por ejemplo, hacer que los avatares bailen en el aire. Hay, pues, un componente *mágico* en el saber y manejo de ciertas herramientas digitales, y el hecho de que LadyZane pudiera hacer que los avatares bailaran en el aire durante las fiestas de *Smile Kat* tenía un sentido mágico que acentuaba el respeto hacia su persona.

Es importante destacar el hecho de que LadyZane es un avatar femenino, una mujer. Como sabemos, toda la historia humana desde sus inicios ha estado marcada profundamente por el patriarcado. A lo largo de la historia de la humanidad se ha generado una estructura sociocultural basada en el predominio permanente de una parte de la

población sobre otra por razones de sexo. Esto ha traído consigo una concepción de las personas y de su función en la sociedad en función de su *género*. Es decir, se ha provocado una división del trabajo, una separación de los espacios, y unas determinadas expectativas sobre habilidades, capacidades, y destrezas de acuerdo con el género al que se pertenece. Entre estas expectativas se encuentran todas aquellas relacionadas con la tecnología, donde existe la percepción popular de que las mujeres son menos capaces que los hombres a la hora de entenderlas y manejarlas.

Para Wajcman (2000), la exclusión de las mujeres del ámbito tecnológico, así como su propia resistencia en muchas ocasiones a participar en el mismo, estaba íntimamente relacionada con el carácter culturalmente masculino de la actividad tecnológica, ya que la tecnología era percibida como un ámbito cargado de valores androcéntricos y misóginos. Sadie Plant (1997) intentó alterar la connotación masculina de la tecnología y plantear la tecnología como algo eminentemente femenino. Plant recalca cómo la historia de la tecnología ha estado siempre vinculada a las mujeres, desde las tecnologías más artesanales, las hiladoras, las tejedoras, hasta el trabajo como operarias telefónicas o secretarías. Plant recuerda el caso de Ada Lovelace, nacida en Inglaterra en 1815 e hija del poeta Lord Byron, quien se convirtió en la primera programadora del mundo al encontrar la solución para que la histórica “máquina de calcular” de Charles Babbage (considerado el padre de la computación) pudiera funcionar: ella fue quien diseñó el sistema perforador con el que se pudieron realizar las primeras tablas de cálculos, y sin su aportación los ordenadores no serían tal y como los conocemos hoy.

Sin embargo, los ámbitos tecnológicos continúan actualmente impregnados de estereotipos y roles de género que colocan a las mujeres en una posición desfavorable con respecto a los hombres, dificultando el completo desarrollo de sus capacidades como usuarias, innovadoras y creadoras. No obstante, la experiencia de Beijing en 1995¹⁰⁷ y sus secuelas en años posteriores (Beijing+5 y Beijing+10) ha demostrado que el uso de Internet favorece la creación de redes y refuerza la creación de discursos propios por parte de las mujeres, discursos que van más allá de la denuncia de la desigualdad y la discriminación y que se centra en la elaboración de propuestas, en usos y desarrollos tecnológicos que surgen de las propias mujeres. A través de Internet, el conocimiento y la información, tradicionalmente en manos de los hombres, se hacen más accesibles a muchas más mujeres. Para las mujeres, es evidente que las diferencias con los hombres no son de conocimientos ni de capacidades, sino de oportunidades:

¹⁰⁷ La reunión de Beijing en 1995, en el marco de la IV Conferencia Mundial de las Mujeres, marca una fecha importante en el reconocimiento de la comunicación y las nuevas tecnologías de la información en el empoderamiento femenino.

Los hombres tienen más tiempo; el entorno TIC es masculino; se ofrecen más productos y servicios para hombres que para mujeres. Por el contrario, las mujeres son más prácticas, más pragmáticas, y se adaptan mejor a Internet y al correo electrónico, le sacan más partido, porque tienen más capacidad de comunicación que los hombres (Bertomeu, 2011).

Las mujeres pueden ser también mucho más creativas que los hombres en cuestiones de tecnología. Hay estudios que demuestran que, desde los inicios de la informática personal, muchas de las actividades que las chicas y mujeres realizan con los ordenadores implican el manejo de herramientas creativas, como por ejemplo los programas de dibujo (Pearce, 1997). Así mismo, videojuegos como *Barbie Fashion Designer* eran más herramientas de creación de contenido que juegos, pues alentaban el diseño de vestidos y otros complementos que después podían incorporar a sus muñecas y compartirlos con sus amigas. De hecho, productos como *Barbie Fashion Designer* y su énfasis en el diseño y la creación de ropas sirvieron como punto de entrada de muchas chicas y mujeres al mundo de los videojuegos y los ordenadores, inaugurando una tendencia que después continuarían videojuegos como *The Sims* y la mayoría de cibermundos gráficos actuales, donde las opciones de vestir el propio avatar son innumerables.

Durante mi trabajo de campo encontré, especialmente en *Second Life*, avatares femeninos que decían que su actividad favorita era crear y diseñar objetos y comunicarse y socializar con los demás. Muchas desdeñaban otros cibermundos más agresivos y violentos, tales como *World of Warcraft* o *EverQuest*, y no estaban interesados en este tipo de experiencia, sino en algo más tranquilo y creativo. Cibermundos como *There* o *Second Life* ofrecían este tipo de experiencia, al centrarse en aspectos como la socialización, la imaginación y la creatividad. La propia LadyZane citaba como su actividad favorita la de diseñar animaciones de baile para los avatares y decorar su propio avatar y los espacios donde se desarrollaban las fiestas. Era la creatividad lo que le movía, y el hecho de compartirla con los demás. Lo asombroso de algunas de sus animaciones y decoraciones producía el respeto y admiración de los demás, quienes veían en LadyZane un ejemplo no sólo en cuanto a la imaginación y creatividad tecnológicas, sino a la hora de alentar otros valores vinculados a lo femenino como la comunicación, la cooperación, la interdependencia, el juego en grupo, la experiencia social, etc.

Por representar este tipo de valores y alentarlos entre los miembros de la comunidad, LadyZane suscitaba la admiración del resto de avatares, por lo que puede definirse como una *líder carismática*. El concepto de carisma en griego significa encanto, gracia, gozo, festividad, don, favor, mérito, veneración. En latín, el término *charisma-atis* significa gracia divina, don, y está relacionado con el concepto de “sagrado”, en el sentido

de cosas y personas “extraordinarias” que son mediadoras con la divinidad. En las sociedades primitivas, el carisma se atribuía a líderes cazadores, chamanes o héroes de guerra, es decir, personas dotadas con poderes sobrehumanos y sobrenaturales que causaban respeto y admiración. Para Max Weber (1993), el concepto de carisma gira en torno a dos ideas centrales: lo extraordinario del líder carismático, y el reconocimiento que recibe de los seguidores. Su definición de carisma es la siguiente:

Debe entenderse por “carisma” la cualidad, que pasa por extraordinaria (condicionada mágicamente en su origen, lo mismo si se trata de profetas que de hechiceros, árbitros, jefes de cacería o caudillos militares), de una personalidad, por cuya virtud se la considera en posesión de fuerzas sobrenaturales o sobrehumanas -o por lo menos específicamente extracotidianas y no asequibles a cualquier otro-, o como enviados de dios, o como ejemplar y, en consecuencia, como jefe, caudillo, guía o líder. El modo como habría de valorarse “objetivamente” la cualidad en cuestión, sea desde un punto de vista ético, estético u otro cualquiera, es cosa del todo indiferente en lo que atañe a nuestro concepto, pues lo que importa es como se valora “por los dominados” carismáticos, por los “adeptos” (Weber, 1993: 193).

La definición de Weber pone de manifiesto la extraordinariedad del líder carismático en cuanto persona alejada de lo común, lo ordinario, lo cotidiano, e incluso lo humano. También apunta a que lo que define al líder carismático no son sólo sus cualidades extraordinarias sino el reconocimiento efectuado por sus seguidores.

Weber habla de la *dominación carismática* para referirse a la entrega extracotidiana a una persona por su santidad, heroísmo o ejemplaridad, a diferencia de otros tipos de dominación como la *racional o burocrática* y la *tradicional*. El líder carismático no está rodeado de una burocracia profesional sino por un grupo de seguidores unidos al líder por camaradería, simpatía, empatía, respeto, admiración, etc. De acuerdo con la concepción weberiana del carisma, la relación entre el líder y sus seguidores se basa en una comunicación de carácter emotivo, una unión emotiva a través de la creencia y la coincidencia común de ideas, valores y sentimientos. Para Weber, la dominación *racional* y la *tradicional* son formas de dominación rutinarias, cotidianas, vinculadas al pasado, mientras que la *dominación carismática* se considera extraordinaria, extracotidiana, fuera incluso de la normalidad, y por lo tanto, más inestable que las otras formas de dominación. En este sentido, la autoridad carismática puede interpretarse como antiautoritaria, pues la legitimidad la otorgan los seguidores que reconocen el carisma del líder. El carisma, así mismo, puede actuar como elemento de cohesión del grupo a través de un líder carismático reconocido y aceptado por todos.

Tradicionalmente asociamos el liderazgo con lo masculino. Sin embargo, esto ha cambiado, y cada vez se reconoce e impulsa más el liderazgo femenino. Las mujeres pueden ser calificadas como líderes carismáticas igual que los hombres y despertar la misma admiración y confianza entre seguidores de ambos sexos que los líderes masculinos. Es lo que sucedía con LadyZane dentro de la comunidad *Smile Kat*. Había una admiración y respeto hacia su persona, tanto por el tipo de conocimientos tecnológicos *-mágicos-* que atesoraba (el hacer danzar a los avatares en el aire, la cuidada decoración de los espacios en las fiestas temáticas, la alteración de las reglas de los juegos para que todos ganaran, etc.), como por su carácter altruista y el tipo de valores que representaba. Todas sus decisiones estaban orientadas a la cohesión social, la comunicación y la cooperación entre los miembros del grupo, y sus miembros las cumplían alegremente, festivamente. Recordemos que uno de los significados de carisma en griego es precisamente *festividad*, y la disciplina carismática de LadyZane se ejercía en un entorno festivo, donde las normas no se entendían como algo autoritario sino como algo festivo, alegre, extraordinario. Precisamente, el hecho de conectarse a Internet e introducirse en estas fiestas ya tenía algo de extraordinario, de escapar de las reglas de la vida cotidiana para someterse a otras: las propias del ritual festivo. Volveremos sobre este asunto en el próximo apartado.

Relacionado con lo anterior, existen estudios que sostienen que la forma en que se ejerce el liderazgo es diferente dependiendo del género. Eagly y Carli (2007), por ejemplo, señalan que las mujeres están más orientadas hacia las relaciones interpersonales, y son más afectivas, emocionales y sensibles, mientras que los hombres se basan más en el control, la agresividad, la dominación, la ambición y el individualismo. Dunker (2002) señala que las mujeres tienden a ser más democráticas, más participativas y menos autocráticas que los hombres, mientras que los hombres tienden a emplear un estilo más directivo, centrado en el mando y el control, el poder y la competencia, ya que confían en la autoridad formal de su posición como base para ejercer su influencia. Aunque tales distinciones no deben universalizarse, pues el liderazgo, como cualquier otra relación social, es situacional y contextual, en el caso de LadyZane podemos observar algunas de estas características. LadyZane no guiaba las conductas de los participantes de una forma directiva o autocrática. Nunca criticaba ningún disfraz por no ser adecuado con la temática de la fiesta, ni amonestaba a aquellos que no se disfrazaban. Tampoco a los que no querían participar en juegos como el “contest” o el “sploder”. Sí existían ciertas reglas, las ya mencionadas de bailar y de votar por el nombre debajo de uno en el “contest”. Pero muchas veces no era ella quien lo recordaba sino otros miembros del grupo, y tales reglas, especialmente la de votar por el nombre debajo de uno mismo, se hacían por el bien de grupo, para favorecer a todos los que participaban en tal juego. La obligación de bailar era una obligación festiva, una manera de compartir con los demás sus animaciones de baile, que todos disfrutaban.

Así mismo, regalos como las camisetas diseñadas en los tributos de cada grupo musical eran formas de agradecer a los miembros su presencia en la fiesta y de que vistieran de un modo parecido y se sintieran parte de un todo social, pero no se obligaba a nadie a llevarlas, siendo una decisión personal el querer vestirlas o no.

Por lo tanto, las decisiones de LadyZane funcionaban de manera que potenciaran la cohesión social y el juego en grupo, y en esto difiere de otros grupos y comunidades en *Second Life* y otros cibermundos que están dirigidos por avatares masculinos y donde podemos encontrar mayores niveles de agresividad, dominación y control, en especial cuando hay un objetivo final que conseguir. En estas fiestas, el único objetivo era divertirse, reunirse con los amigos y disfrutar de aspectos como el baile, la música, los juegos y los disfraces. Durante mi trabajo de campo, no asistí a ningún conflicto entre los miembros del grupo, sino que todo fluía muy tranquilamente, muy amigablemente, sin apenas altercados, más allá de ciertas discusiones en torno a *There*, la forma en que se cerró y su posible reapertura. Pero tales discusiones se mantenían de una forma amigable, dialogante, sin llegar a posiciones extremas, y cada uno era libre de opinar lo que quisiera. LadyZane tenía su opinión al respecto, como vimos más arriba, pero no era superior a las opiniones de los demás.

Todo el mundo sabía que LadyZane es una mujer la vida real. Aunque, como venimos señalando, no era nuestro objetivo verificar si las identidades con las que entramos en contacto en Internet se correspondían con las de la vida real, existían diversas huellas o indicios que evidenciaban esta relación. Uno de estos indicios era el cuerpo femenino o masculino del avatar y el perfil que lo acompañaba, donde podían encontrarse fotos reales del usuario o descripciones de sí mismo respecto a su vida real. Otro era los nombres de cada avatar, que normalmente se mostraban convencionalmente marcados como femeninos o masculinos. En el caso de LadyZane, “Lady” actuaba como un marcador femenino muy claro. Pero el factor más importante era sin duda el uso del chat de voz. LadyZane se comunicaba con los otros por medio del chat de texto, pero muchas veces empleaba también el chat de voz y esta voz era femenina. Muchos otros miembros del grupo empleaban también este modo de comunicación, y todas las voces eran coherentes con el género que representaban en *Second Life*. Todo ello es consistente con la idea de que Internet subraya, más que elimina, la importancia del género. Las personas realizan interacciones de género en Internet, y estas interacciones tienden a reproducir más que a subvertir las formas de género convencionales. Como señala O’Brien (2003: 126), lejos de encontrarse en un “país de las maravillas de la creatividad imaginativa, los participantes tienden a llevar puestas las características de género que reproducen los estereotipos convencionales de sexualidad y de atractivo”. De modo que Internet no es ese territorio *no*

marcado que muchos esperaban, sino un medio donde se destaca la importancia del género como “construcción social dominante y compartida que constituye una forma simbólica primaria sobre la que organizamos la interacción” (O’Brien, *Ibid*). A partir de los indicios antes mencionados, en especial el chat de voz, era posible observar que prácticamente todos los miembros del grupo reproducían en *Smile Kat* los géneros de su vida real. Así mismo, la mayoría de los nombres de avatar estaban convencionalmente marcados como femeninos o masculinos, y esto era consecuente con sus voces masculinas y femeninas. Las fiestas de disfraces suponían cierta alteración de género, pudiendo experimentar temporalmente con géneros híbridos, neutros o ajenos, pero una vez terminadas estas fiestas cada avatar volvía a su género habitual, que en general reproducía los estereotipos convencionales de sexualidad.

Es importante destacar el hecho de que LadyZane es una mujer porque subvierte muchos tópicos aún existentes en torno a la relación entre mujer y tecnología. Como en otras tecnologías y espacios de Internet, los videojuegos y los cibermundos se han revelado como medios donde las mujeres están alcanzado un gran poder de decisión y de actuación, revelándose como usuarias creativas, innovadoras e incluso líderes carismáticos, como el caso de LadyZane. De hecho, cibermundos sociales como *There* o *Second Life* atraen a numerosas mujeres por sus características a la hora de diseñar objetos y compartirlos con los demás, por lo que los usos que están haciendo estas mujeres en tales espacios son altamente creativos e intersubjetivos, los cuales requieren también amplios conocimientos informáticos que las mujeres dominan cada vez más. Sirvan de ejemplo las complejas animaciones de baile creadas por LadyZane o la complejidad de los decorados que diseñaba para las fiestas temáticas.

Por último, la cuestión del género es también frecuentemente olvidado en los relatos sobre las diásporas y las culturas diaspóricas, donde tienden a predominar las experiencias de los hombres. Como señala Clifford:

Las experiencias diaspóricas siempre incluyen diferencias de género. Pero las descripciones de la diáspora y de las culturas diaspóricas tienden a ocultar este hecho, al hablar del viaje y del desplazamiento sin marcar esa diferencia, con lo cual la norma son las experiencias masculinas (Clifford, 2008: 316-317).

Al centrarme en la comunidad diaspórica *Smile Kat* en *Second Life* pude observar una experiencia ciberdiaspórica dirigida por una mujer, pues fue LadyZane la que motivó a los demás miembros del grupo a reinstalarse en *Second Life* tras el cierre de *There* y a recrear sus fiestas y eventos musicales en este ciber mundo. Su argumento era que *Second Life*

permitía mayores posibilidades de creación de contenido que otros cibermundos y el lugar donde era más factible recrear las características de *There*. Así, aunque algunos se consideraban en un principio reacios a esta idea por las rivalidades existentes entre *Second Life* y *There* en el pasado, los argumentos de LadyZane en cuanto a las posibilidades de creación, baile y socialización les convencieron, y fue *Second Life* el ciber mundo donde finalmente se restablecieron. En este sentido, y al contrario que la mayoría de las experiencias diaspóricas tradicionales, las condiciones de emplazamiento fueron establecidas por una mujer, y no por hombres, lo cual es también una forma importantísima de empoderamiento tecnológico: el de motivar a las personas a elegir un ciber mundo y no otro.

Así mismo, la libertad creativa existente en *Second Life* y la manera en que tanto LadyZane como el resto de miembros de *Smile Kat* la utilizaron, puede entenderse como una forma de liberación de las estructuras patriarcales de *There*, donde, como venimos señalando, la creación de contenidos y la libertad para actuar o vestirse de determinadas formas estaba muy controlado por los desarrolladores de este ciber mundo, los cuales eran principalmente hombres. Por último, cuando *There* reabrió en 2012, como se verá en la coda final, se impusieron unas “condiciones de regreso” dictadas por su director, Michael Wilson, y ante las cuales tanto LadyZane como el resto del grupo se mostraron en desacuerdo, pues respondían a una lógica patriarcal muy ligada a intereses económicos y empresariales. Esto es consecuente con la advertencia señalada por Clifford de que atender a la experiencias de las mujeres en situaciones de diáspora puede ser particularmente revelador, pues, por ejemplo, aunque la vida de las mismas en condiciones diaspóricas pueda ser doblemente penosa (al tener que luchar con las inseguridades materiales y espirituales del exilio, con las demandas de la familia y el trabajo, etc.) puede que “rechacen la opción del regreso cuando ésta se presenta, en especial si las condiciones son dictadas por los hombres” (Clifford, 2008: 317). En el caso de LadyZane, su condición no reflejaba estas características pero, igualmente, rechazó volver a *There* por unas condiciones dictadas por un hombre: el mismo que decidió, de forma autoritaria y sin atender los argumentos y quejas de sus usuarios, cerrar este mismo ciber mundo dos años antes.

10.13. El ritual ciberfestivo

En las páginas precedentes he venido señalando diversos aspectos de la comunidad *Smile Kat* que la hacían diferente de otras comunidades de “thereianos” dentro y fuera de *Second Life*. He separado estos elementos por motivos analíticos y para realizar descripciones interpretativas, “densas” (Geertz, 1993), de tales acciones. Pero lo cierto es que tales

acciones se daban de manera conjunta, en el contexto lúdico de una *fiesta*, o mejor aún, de una *ciberfiesta*. De hecho, era así como se presentaban los eventos tanto en los mensajes internos del grupo dentro de *Second Life* como en su página de *Facebook*: como fiestas para divertirse escuchando música, bailando, disfrazándose y jugando, tal y como ponen de manifiesto estos ejemplos de anuncios de eventos:

SMILE KAT @ Oddity - "Boo!"

Join the SMILEKAT Slap on whatever Ghost Outfit you want and come over to Oddity - it's all good, Fantastic fun with Games, Dancing and Great tunes!

Tonight at 6 PM SL Time!

SMILE KAT @ Smile Kat Korner - "Neverland"

Dust off those fantasy outfits and bring your creations on in, can't wait to see how everyone looks! The dancing awaits you, come and join the fun, try the sploder and enjoy the great tunes!

Tonight at 6pm SL Time!

SMILE KAT @ Batside - "Wacky Wednesday"

Get on the wacky train and wear your nutty choice!

It is All about Fun, join the party!

Tonight at 6pm SL Time!

Como vemos, tales anuncios hacen hincapié en el elemento festivo y de diversión de todos los eventos del grupo, con frases paradigmáticas como "*join the fun*", "*It is All about Fun*" o "*Join the party*". La música, el baile, los juegos y, en ocasiones, los disfraces, son elementos que encontramos en cualquier fiesta y que contribuyen a la diversión de ésta. Pensemos, por ejemplo, en una fiesta de cumpleaños, o en populares fiestas de disfraces como las de Halloween, que *Smile Kat* también recreaba cada año. Todo ello nos hace recordar que el hombre es también un *homo festus*, es decir, un hacedor de fiestas, un animal festivo. De hecho, posiblemente sea ésta una de nuestras principales diferencias específicas: las aves fabrican nidos y la mayoría de los animales juegan incansablemente, pero "la humana es la única especie que hace fiesta: que sabe hacer fiestas" (Gil Calvo, 1991: 9). Es por ello que la fiesta es una necesidad antropológica, una necesidad que puede manifestarse en contextos presenciales, como las fiestas de cumpleaños, las fiestas de fin de curso, las fiestas

navideñas, etc.; o en contextos digitales como los cibermundos y otros espacios de Internet, con ejemplos como las ciberfiestas de *Smile Kat*.

Existe entre el juego y la fiesta, entre el *homo ludens* y el *homo festus*, un estrecho parentesco. Sin ir más lejos, su tradicional oposición a lo serio, a la *ética del trabajo* que instauró el proceso de racionalización modernista. En efecto, la fiesta y el juego tienen en común el hecho de ser actividades que se oponen a la lógica productiva e hiperracionalista del mundo moderno. Cuando se hacen fiestas no se trabaja, cuando se juega, tampoco, por lo que no se es eficiente, no se es productivo, no se rinde. Se entra entonces en una *ética del placer* lúdico y festivo que va en contra del crecimiento económico y la creación de riqueza. Tal argumento, sin embargo, se basa en una proposición indemostrada, en un *a priori* que no se discute: el de que placer y razón, o fiesta/juego y trabajo, son principios opuestos y contradictorios. Pero lo cierto es que fiesta y trabajo, lejos de oponerse, se complementan de manera recíproca. Como recuerda Gil Calvo (1991: 24-25), para poder hacer fiesta “hay que haber trabajado antes a fin de prepararla, producir los recursos necesarios para ella y, en definitiva, merecerla”. Además, en cuanto hacer fiesta (como practicar un juego) también implica ejecutar una cierta actividad práctica según unas reglas, la fiesta es trabajo por otros medios. Pero incluso mientras se trabaja, “la tensión producida por la falta de fiesta sólo resulta soportable mediante la expectación anticipada por la inminencia próxima de la fiesta”, ya que los seres humanos necesitamos fiestas, así como la expectación de fiesta —“vive en el recuerdo de una fiesta y en la espera de otra” (Caillois, 2004: 103)— aunque nos encontremos en el trabajo. Así pues, no existe tal cosa como una total oposición entre trabajo y fiesta/juego, sino más bien distinción, diferencia.

A pesar de su estrecha similitud, existe entre fiesta y trabajo algunas diferencias. La más evidente es, como ya se dijo, el hecho de que el juego se da claramente en todos los mamíferos superiores mientras que la fiesta es privativa de la experiencia humana. Sin embargo, la diferencia fundamental entre ambos es que, mientras un juego puede jugarse solitariamente, una fiesta no tiene sentido si no se realiza con otros, en comunidad. Pero más que eso, una fiesta, además de social, es *pública*, y es éste el factor clave. En efecto, como venimos señalado en este trabajo, el juego también es social, pero si lo experimentamos en privado, de manera solitaria, es capaz de producir experiencias lúdicas tan intensas o absorbentes como las que se producen en presencia de otros. Ahí tenemos el caso del tradicional jugador individual o *hardcore gamer*, que disfruta en la soledad de su habitación jugando a los videojuegos; o el de juegos tradicionales como el “solitario”, cuya denominación es ya toda una declaración de intenciones. Por el contrario, no existe tal cosa como una fiesta privada solitaria, realizada en soledad, sino que toda fiesta precisa la presencia de un público expectante como condición necesaria para su realización: la comunidad de los participantes en la fiesta. Esto es, se necesita un público para la fiesta, un

público que participe y edifique la realidad de la fiesta, dado que nadie puede ser público de sí mismo. La fiesta necesita de otras personas para que se produzca la interacción pública e interpersonal que la define, necesita de la comunidad:

La fiesta es la relación social entre las conductas festivas de una pluralidad de personas que interactúan en público, formando una comunidad interpersonal. Toda fiesta implica varios actores que recíprocamente se hacen fiesta unos a otros, experimentando al hacerlo gratificaciones inmediatas y pudiendo presenciar públicamente la contagiosa gratificación que experimentan los demás, por lo que unos y otros resultan afectados en consecuencia. En la fiesta, la condición de que tú te diviertas es que los demás se diviertan y te contagien su diversión. Y, recíprocamente, la condición de que los demás se diviertan es que a tu vez tú les diviertas, contagiándoles tu diversión (Gil Calvo, 1991: 36).

La fiesta, en tanto actividad compartida socialmente, es contagiosa, y es contagiosa porque se comunica, tanto de forma verbal como no verbal. Son los signos festivos compartidos los que construyen y edifican la propia experiencia festiva, y los que la hacen entretenida, atractiva, excitante y divertida. Por medio de estos signos divierto a los demás y los demás hacen que me divierta, actuando de forma recíproca, dialógica. En el caso de *Smile Kat*, las propias temáticas surrealistas y absurdas de los disfraces y escenarios, la creación de divertidos textos verbosuales en el chat de texto, el mero hecho de bailar, de escuchar música, de jugar, etc., son todo signos que me comunican y que se comparten de manera colectiva: estos signos son la propia voz que la cibercomunidad tiene para divertirse y permanecer unida, para hablarse a sí misma y *celebrar la celebración*.

Respecto a esta última afirmación, hay en la fiesta un sentido no utilitario: se hacen fiestas *porque sí*. Muchas veces no hay un objetivo explícito, un fin definido o una funcionalidad manifiesta de la fiesta, sino que se realiza por el placer mismo que el hacer fiesta procura. En este sentido, su finalidad práctica no es otra que la de su celebración misma. Como señala Reynolds (1999: 35) en relación a uno de los contextos festivos paradigmáticos de la posmodernidad, las *raves*: “en el centro del *rave* existe una tautología: se trata de celebrar la celebración”. La tautología se produce cuando el predicado de una proposición no añade nada nuevo con respecto al tema, como en este caso: lo que se celebra en la fiesta es la celebración, la celebración es la celebración. Como decía un miembro de *Smile Kat* en este sentido:

There is no need to define these parties. Just ways to keep it fun (JoeyX).

La fiesta es, entonces, pura afirmación. Se hace sólo porque sí, sin ningún para qué realmente significativo. Esto hace que, desde un punto de vista *semántico*, el significado de la fiesta sea más bien su ausencia de significado, pues lo que define la fiesta es la pura espontaneidad expresiva, el propio flujo festivo, y muchas veces no es necesario buscar significados ocultos o aventurar interpretaciones demasiado complejas, como sugiere la frase anterior de JoeyX. Esta ausencia de significado pone de manifiesto el carácter transgresor del comportamiento festivo, pues se revela contra todo significado verosímil y creíble, contra los argumentos explicativos, acercándola así al absurdo, a la sinrazón y el sinsentido, al *nonsense* del humor negro y al surrealismo. Por lo tanto,

cuanto más absurdo, irracional o ilógico parezca el significado atribuido a la fiesta como excusa para su celebración, más redundará en su propio éxito expresivo, al facilitar el más pronto olvido de cualquier sentido significativo. En suma, el carácter paradójico del significado está destinado a neutralizarlo y desactivarlo, facilitando su elusión e impidiendo así que pueda interferir la pura espontaneidad expresiva del flujo expresivo. He ahí la gran transgresión: la creación de un ausente vacío semántico, hueco y carente de todo significado (Gil Calvo, 1991: 69).

Como ya he señalado anteriormente, la mayoría de las fiestas de *Smile Kat* se caracterizan por un alto componente absurdo o surrealista, cuando no del más puro *nonsense*. De hecho, como me recordaba LadyZane, era este carácter absurdo y “loco” el que en gran medida les caracterizaba como grupo, y así lo reconocían ellos mismos, afirmando su propia locura, pero sin entrar en más detalles explicativos. El título de muchas de las fiestas es significativo de este carácter “loco” y surrealista de las fiestas del grupo. Así, se realizaban fiestas bajo títulos como “Boo!”, en relación a la onomatopeya del susto, “Wacky Wednesday”, esto es, miércoles “absurdo” o “chiflado”, “Veggie Party” o “fiesta de vegetales”, etc.

Sin embargo, el hecho de que la fiesta pueda entenderse como un sistema de signos carentes de significado semántico -particularidad que comparte precisamente con la música-¹⁰⁸, y de que muchas veces resulte imposible o innecesario atribuirles un significado externo, no implica que sea insignificante, sino todo lo contrario. En este sentido, nos acercamos a otro tipo de significatividad, no relacionada con el contenido semántico, sino con los *efectos pragmáticos* que el acontecimiento festivo produce en los participantes. Y en

¹⁰⁸ “La música excluye el diccionario”, como decía Lévi-Strauss (1993: 6B). Vladimir Jankélévitch (2005), por su parte, señalaba que “la música dice lo que dice, o mejor, no “dice” nada, en la medida en que ‘decir’ significa comunicar un sentido”. También Steiner (1998) reconocía que la música “estrictamente considerada, carece de significado. Ahí es donde reside su ‘transgresión’ del intelecto”. La fiesta, por esta misma carencia de significado, también supone una transgresión del intelecto.

este sentido, el significado de toda fiesta se mide por su facultad de impresionar intensamente a los que están inmersos en ella, de contagiarles afectivamente, de conmover y afectar su sensibilidad colectiva. La fiesta provoca una respuesta en las personas, una respuesta muchas veces *catártica*, dado que las libera de su habitual obediencia al orden cotidiano, que es transgredido mediante la catarsis festiva. En efecto, para que una fiesta pueda considerarse como tal tiene que haber alguna clase de desorden, de transgresión, que impresione a sus participantes, algún tipo de libertad que de ordinario no se permite: reír, cantar, beber, bailar, correr, gritar, coquetear, disfrazarse, etc. Este tipo de libertades son las que hacen que las fiestas resulten divertidas, entretenidas, atractivas y excitantes para sus participantes, en la medida en que se alejan del orden cotidiano y de las estructuras dominantes. Las fiestas suspenden o alteran las normas habituales y ordinarias sustituyéndolas espacio-temporalmente por otro tipo de normas, las normas festivas, las cuales instauran otro orden distinto, que no niega o destruye el ordinario, sino que más bien lo subvierte, desvía o *divierte*.¹⁰⁹

En el caso de *Smile Kat*, esta catarsis festiva se producía transgrediendo el orden cotidiano mediante libertades como las que producía el poder disfrazarse paródicamente de pavos y cubiertos danzantes, de figuras geométricas, o encapsularse en preservativos digitales. Así mismo, el hecho de bailar colectivamente al ritmo de una música siempre distinta, y de jugar a versiones digitales de juegos tradicionales también funcionaba como una transgresión de dicho orden. Es más, el mero hecho de conectarse a un espacio digital donde podemos realizar todas estas actividades por medio de nuestro avatar, ya implica salirse de las normas habituales y ordinarias para entrar en otras excepcionales y extraordinarias, las propias del ciber mundo y de sus ciberfiestas. En efecto, las fiestas de *Smile Kat* exigían, como toda fiesta, una cierta disciplina festiva -por ejemplo, la obligación de bailar o de votar al nombre debajo del tuyo si se ingresaba en el “contest”-, pero una disciplina que se obedece queriendo, por placer, por amor -“loco”, como diría André Breton- a la propia fiesta. Es, por tanto, un tipo de disciplina que se soporta alegremente, festivamente, durante ese instante excepcional que es la ciberfiesta y cuyo fin hace que el orden social sea reinstaurado, pues el desorden, la catarsis (digital o no) debe acabar en algún momento.

Pero si la fiesta es *catártica* también es *aurática*, ya que se trata de acontecimientos únicos, irrepetibles y singulares, en los cuales se produce esa liberación, esa transfiguración

¹⁰⁹ No se trata tanto de llevar la fiesta, como hacen autores como Bataille y Caillois, al extremo de anular completamente el vigente orden normativo y disciplinario y de identificarse con el completo desorden físico y moral que atenta contra las leyes naturales y sociales, sino de reconocer que la experiencia festiva no supone una especie de estado de anarquía, pues la fiesta construye también sus propias reglas y disciplinas festivas.

creadora. Cada fiesta es siempre algo distinto, extraordinario, excepcional, irrepetible y efímero. De ahí nuestra compulsión por documentar ese momento a través de vídeos y fotografías, para volver a él meses o años después y recordar su magia particular. Pensemos de nuevo en las fiestas de cumpleaños, de aniversarios, de disfraces, etc. En el caso de *Smile Kat*, el carácter único y singular de cada fiesta era algo sostenido y deseado por sus propios miembros: cada tributo musical se hacía sobre un grupo, un artista diferente, y cada fiesta temática requería de nuevos y extraordinarios disfraces y decoraciones del espacio que forzaban la imaginación de los usuarios en la búsqueda y confección de tales elementos. El carácter histórico, súbito y efímero de tales fiestas, de tales decoraciones y disfraces, convertía la práctica fotográfica en algo común entre sus miembros, y muchas de estas fotografías se archivaban en la página de *Facebook* del grupo en álbumes distintos, cada uno de ellos dedicado a una de esas fiestas y que actualmente sirven como documento de cultura de la propia comunidad. Como me dijo una de sus miembros al preguntarle si yo, como investigador, podía tomar fotografías de tales fiestas:

You can take pictures here of the event sure. I am taking some for the memories of people's costumes (Sue Thereian).

Por otro lado, si la fiesta es un evento único, espontáneo y creativamente singular, también es algo repetitivamente reproducido, rutinario, redundante, que exige un cumplimiento minucioso. Esta característica lo conecta directamente con el *ritual*, cuya clave reside en la rutina, en la adquisición e interiorización de hábitos para que más tarde puedan ser automáticamente reproducidos sin necesidad de prestar atención consciente. Los ritos, dice Martine Segalen (2005: 166), “crean sentido para los actores por efecto de la repetición”. La misma autora señala que fiesta y ritual se interpenetran, aún sin llegar a superponerse totalmente. Esto hace que la línea divisoria entre ambos sea demasiado tenue, y quizá no sea deseable ni necesario trazarla definitivamente. Algunos autores prefieren limitar el rito exclusivamente a su categorización religiosa, y consideran que la fiesta se enfrenta al rito en la medida en que incluye un componente de diversión, relegándolo al ámbito de lo profano. Hoy día sabemos que existen ritos profanos sin elemento sagrado, sin perder por ello su eficacia. Como señala Rivière (1995: 45), “el rito profano encuentra su lógica en su efectuar y tiene suficiente con su intensidad emocional”. Sin embargo, como reconoce Segalen, el debate entre lo profano y lo sagrado conduce a un callejón sin salida, y por tanto, más importante es reconocer que

el rito, a causa de su forma codificada, tiene poder para conferir un aspecto tradicional a los materiales sociales, sean antiguos o modernos. La idea de tradición se articula sobre

comportamientos cuyo carácter repetitivo da un marco a la inteligibilidad compartida de los hechos (Segalen, 2005: 102).

La fiesta reviste, pues, formas rituales, repetitivas y en gran medida obligatorias, “sin que el rito tenga aquí necesariamente el carácter religioso o la obligación tenga un valor moral” (Isambert, 1982: 162). La fiesta es ante todo un acto colectivo que pone en funcionamiento varios registros de la vida social a partir de acciones y comportamientos que, al repetirse, “dan un marco a la inteligibilidad compartida de los hechos”. En el caso de *Smile Kat*, esto suponía la realización de fiestas periódicas durante diversos días de la semana, así como la ejecución de procedimientos repetidos en base a un cierto orden: primero saludar, después accionar la pista para bailar al ritmo de la música, disfrazarse según el tema requerido cuando se trataba de fiestas temáticas, y participar en juegos como el “sploder”, el “contest” o el bingo. Tras ello venía el fin de fiesta y el recuerdo de la próxima fecha. Podemos ver aquí reflejado el carácter repetitivo del ritual festivo, su función tranquilizadora, que asegura el perdurar del grupo. Como señala Maffesoli (2004: 65), tomando como ejemplo las fiestas “corrobori” estudiadas por Dukheim, la función del ritual consiste en “confortar el sentimiento que tiene de sí mismo un grupo dado [...] El ritual proclama el retorno de lo mismo”. Este “eterno retorno de lo mismo” hace del tiempo de la fiesta un *tiempo cíclico*, el tiempo del ritual, los mitos y la cosmogonía, el cual se manifiesta también en la experiencia y la rutina cotidianas. Este tiempo es también el propio de la cultura periódica y serial, aquella que hace que los telediarios y los periódicos se repitan cada día, los dominicales cada semana, los mensuales cada mes, los especiales cada año, etc., productos que se repiten cíclicamente, como las actualizaciones de Internet o las expansiones de los videojuegos, o prácticas como las de los mismos usuarios que deciden sus propios ciclos de interacción social en la red, como las fiestas de *Smile Kat* y su retorno cada semana, un retorno siempre igual y siempre único, diferente.

Hablar de fiesta es también hablar de *espectáculo*, y se considera que la llegada de la cultura de masas y la sociedad de consumo es responsable del desplazamiento de las manifestaciones rituales hacia el espectáculo (Segalen, 2005). Sin embargo, los medios de comunicación de masas, tales como la televisión o el cine, han posibilitado la emergencia de una nueva serie de prácticas, tanto en la difusión de los rituales ya existentes, como en la creación de nuevos rituales. En este sentido, han posibilitado una nueva forma de ritualismo en el que “la participación *directa* de los ritos tradicionales se ha visto sustituida por una participación *vicaria*” (Abril, 2005: 163). La llegada de Internet y sus nuevas formas de interactividad electrónica -en especial aquellas relacionadas con la web 2.0- ha provocado una vuelta a formas de participación *más directas*, puesto que son los propios usuarios los que pueden construir y edificar sus propios rituales en el ciberespacio. En este sentido, la

tridimensionalidad que otorgan espacios como los cibermundos y la encarnación digital por medio del avatar, así como la práctica de danzas, bailes de disfraces, juegos, etc., como en el caso de *Smile Kat*, sugiere un proceso ritual mucho más complejo, activo y creativo que la participación *escópica* de amplias audiencias de la comunicación de masas. El hecho de que los avatares puedan diseñar sus propios espacios performativos y crear sus propios disfraces, incluso metamorfosearlos en cada fiesta, y experimentar todo ello junto con otros avatares en el espacio tridimensional y *presencial* de un cibermundo, va más allá de la participación *escópica* massmediática y abre nuevas posibilidades de relación y contacto cbersocial, mediatizadas por la participación activa del usuario en el entorno digital.

Así mismo, ese tipo de participación e interactividad propia de la web 2.0 acerca a los usuarios nuevos modos de experimentar fenómenos rituales tradicionales como la *inversión* o la *condensación*, que autores como Turner (1988) y Leach (1989) consideran fundamentales de todo proceso ritual. Se trata de dos figuras ambivalentes y contradictorias que operan por metamorfosis: la metamorfosis de *inversión* se produce cuando una figura deja de ser lo que era para transformarse en su contrario; y la metamorfosis de *condensación* tiene lugar cuando una figura, sin dejar de ser lo que era, puede además convertirse también en su contrario. Los ejemplos de metamorfosis de inversión y de condensación son numerosos, especialmente en fiestas como las de carnaval, donde los hombres se transforman en mujeres y las mujeres en hombres, los menores fingen ser mayores y los mayores niños, los poderosos rebajan y humillan su status y los pobres elevan el suyo, etc. Esto en cuanto a formas de inversión. Pero también es posible encontrar *condensaciones* como las que se producen cuando los sexos se simultanean, confunden e identifican andróginamente. Pero no sólo eso, pues lo propio de la condensación es admitir muchos significados en una forma única, y así tenemos que cada figura no sólo es masculina y femenina, sino también infantil y adulta, superior e inferior, y multitud de otros atributos que se contradicen entre sí. En nuestro caso, el propio ritual festivo de *Smile Kat* implicaba el juego lúdico con estas formas, especialmente en cuanto a las condensaciones. En este sentido, no era extraño ver avatares masculinos con pechos de goma gigantes, como el de la figura 52, que remitían a una androginia entendida de forma paródica, u otros con forma de animal y humano, de robot y humano, de figura geométrica y humano, o incluso de “muerto” y “vivo”, como un disfraz de uno de los miembros que simulaba un muerto viviente, tal y como refleja la figura 53.



FIGURA 52. Un “thereiano” equipado con dos pechos de goma gigantes en una de las fiestas de la comunidad *Smile Kat* en *Second Life* [Fuente: Márquez].

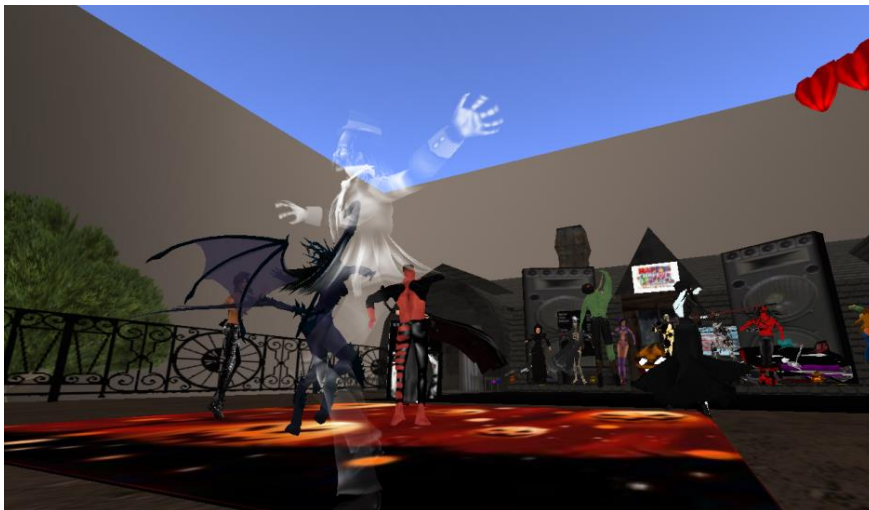


FIGURA 53. Avatar con forma de muerto viviente durante la celebración de Halloween por parte de la comunidad *Smile Kat* en *Second life* [Fuente: Márquez].

También era común, en cuanto ejemplos de inversión, la metamorfosis de avatares adultos en figuras infantiles como dibujos animados, y, aunque menos, la sustitución de avatares masculinos en femeninos, y viceversa. De ahí el componente absurdo, surrealista, humorístico y “loco” que definía los eventos de este grupo, cuyos miembros disfrutaban a través de un nuevo tipo de catarsis participativa, imaginativa y creativa vinculada a las herramientas y posibilidades interactivas de los cibermundos.

Sin embargo, tales inversiones, tales condensaciones, aunque regresaran de forma cíclica cada semana y fueran restauradas bajo formas renovadas, desaparecían tras el fin de

fiesta, como sucede tras la medianoche en el cuento de *La Cenicienta*, siendo de nuevo restaurado el orden y el *status* que regían con anterioridad a la fiesta, tanto a nivel del propio avatar en el interior del ciber mundo, como a nivel del propio usuario en su vida física.

Figuras ambivalentes o contradictorias como las de la inversión y la condensación, o aspectos como este carácter único y repetitivo, transgresor pero disciplinario, etc., hacen de los rituales festivos fenómenos paradójicos por naturaleza, o como dice Gil Calvo (1991), doblevinculares. La fiesta representa expresivamente la ejecución práctica de *dobles vínculos* (o paradojas pragmáticas por excelencia, en el sentido definido por Bateson y Watzlawick), ya que se trata al mismo tiempo de obedecer y desobedecer, de querer y no querer, de ser espontáneo pero obediente, de dejarse llevar y cumplir con el deber, etc.

En efecto, no existe comportamiento festivo que no exhiba alguna clase de contradicción, sea lógica, sintáctica, semántica o pragmática. Desde el humor de los juegos de palabras (chistes, broma, burla, parodias) hasta las más carnavalescas inversiones de *status* (varón-mujer, niño-adulto, siervo-señor, sumiso-poderoso), pasando por el más absurdo sinsentido (*nonsense*) del humor negro (Gil Calvo, 1991: 192).

El aspecto más evidente de esta paradoja en fiestas realizadas en ciber mundos es su dependencia de un *software* que administra y controla el sistema y que, en gran medida, no se puede tocar. Aunque ciber mundos como *Second Life* permiten una mayor libertad que algunos equiparan incluso con la anarquía, no deja de estar gestionado por un equipo de gestores informáticos o “señores del aire” (Echeverría, 1999) que pueden intervenir en él siempre y cuando lo deseen. Obviamente, hay grados de control dependiendo de cada ciber mundo y, como ya hemos señalado, en el caso de *There* este control era muy evidente. Es más, ciertos comportamientos festivos como la inversión y la condensación no estaban permitidos, así como el baile en parejas, o el juego apostando dinero. Es por eso que las fiestas de *Smile Kat* adquirieron un nuevo significado en *Second Life*, fundiéndose con algunos elementos propios de este ciber mundo, como las creaciones verbovisuales para animar las fiestas —ejemplos de ese juego de palabras paródico y humorístico—, los bailes en pareja, las referencias sexuales o el empleo intensivo de disfraces.

Tampoco podemos obviar el “control” ejercido por LadyZane y su grupo de bailarines —aspectos como la obligación de bailar, el votar por el nombre debajo de uno mismo en el “contest”, etc.—, aunque fuera un “control” aceptado por la comunidad, es decir, una disciplina que es obedecida alegremente, festivamente, y que, al interiorizarse, forma parte de la propia rutina que constituye todo ritual festivo. Tanta locura tiene su orden, tiene su

método, al cual nos entregamos alegremente, tal y como como hacían estos usuarios, y tal y como yo mismo hice como ciberetnógrafo, danzando, jugando y disfrazándome como ellos.

Pero aunque estas fiestas cambiaran de forma en *Second Life* con respecto a *There*, su función era la misma en ambos cibermundos: servir como medio de comunicación entre la comunidad, como voz de la comunidad que se congrega a sí misma en torno a ella y, así, contribuye a su continuidad social. Este es el sentido que dan antropólogos como Turner (1988) a los signos festivos y las relaciones sociales que aparecen metamorfoseadas bajo formas divertidas, humorísticas, irónicas, o paródicas: como manifestaciones de aquello que une y vincula a los miembros de una continuidad. Así, los rituales festivos que empezaron en *There* y continúan ahora en *Second Life* vinculan a los miembros de *Smile Kat* en una práctica común compartida que se repite cíclicamente cada semana desde hace años y que se sostiene como medio de interacción pública e interpersonal por voluntad de sus propios miembros, quienes no dudaron en trasladar y traducir este sentido festivo a un nuevo lugar tras el cierre de *There*, demostrando así su carácter fuerte de comunidad, de familia. En este sentido, como recuerda Mary Douglas (1973: 88), en tanto animal social, “el hombre es un animal ritual. Si se suprime el rito bajo cierta forma, no deja de surgir en otras, con mayor fuerza mientras más intensa es la interacción social”. En nuestro caso, el hecho de que *There* cerrara no significó que los ritos festivos que allí tenían lugar se esfumaran, sino que los usuarios los recrearon en otro espacio y a través de otros medios, surgiendo, como dice Douglas, de otras formas: las propias de *Second Life*. La misma autora señalaba que la amistad no tiene existencia sin los ritos de amistad y, en gran medida, todas estas fiestas eran *ritos de amistad*, acciones que reforzaban los sentimientos de pertenencia colectiva y los lazos de amistad que se habían sostenido durante años. Si algo justificaba la participación en estas fiestas era el divertirse y pasarlo bien con buenos amigos, como repetían sus miembros.

Como parte del “drama social” (Turner, 1975) del grupo estaba también su continuo recuerdo de *There*, su continua presencia, no ya de forma temporal y efímera en conversaciones o la incorporación de objetos como camisetas con el logo de este cibermundo en algunas fiestas, sino de manera fija y perenne en las pantallas de *Smile Kat Korner* y en el propio logo de “*Therians Forever, Together as One*”. De hecho, algunas de las fotos que podían verse en una de las pantallas de *Smile Kat Korner* reflejaban fiestas celebradas en *There*, por lo que no dejaban de ser otro tipo de signos festivos. También Mary Douglas fue de las primeras en señalar que el rito es a menudo sinónimo de *símbolo*, y que es imposible mantener relaciones sociales sin actos simbólicos. El rito, dice esta autora, “aviva la memoria y eslabona el presente con el pasado apropiado” (Douglas, 1973: 90). Segalen, por su parte, destaca que los ritos están sostenidos por “acciones simbólicas manifestadas por emblemas tangibles, materiales, corporales” (Segalen, 2005: 31). Este

aspecto es especialmente relevante en el uso que *Smile Kat* hacía de los emblemas relacionados con *There*, tales como las fotografías, el logo, las camisetas, o ciertos objetos como las “bunny slippers”, los cuales tenían la función de asegurar la conciencia de sí de la comunidad.

Estos usos ponen de manifiesto el carácter del símbolo como aquello que une e integra, es decir, su sentido etimológico de *sym-ballein*. “Símbolo” procede de *sym-ballein*, que significa re-unir, re-integrar dos partes. Para Platón, el símbolo funcionaba como “pedazos de recuerdo”, algo por lo que se reconoce lo que estaba unido y que fue separado (Carvalho, 1999). En este sentido, los fragmentos de *There* presentes en los eventos de este grupo -principalmente las fotografías y el logo, pero también objetos puntuales como las camisetas, las “bunny slippers”, etc.- funcionaban como *símbolos* que re-unían en el presente tiempos y espacios pasados, aquellos pertenecientes a la vida en aquel ciber mundo, y a la propia experiencia de la ciberdiáspora (por el logo “*Therians as One*”, el cual actuaba como *índice* o huella de aquella experiencia y del fortalecimiento comunitario que supuso). La *narración visual* que ofrecía la secuencia de fotografías de una de las pantallas, y la *narración verbal* de muchos usuarios al recordar sus experiencias en *There*, manifestaban también la dimensión simbólica de la narración, la cual, al hacer memoria “reúne, en *bricolage*, tiempos y espacios, sentimientos y experiencias, que traman la *identidad colectiva*. Ese re-unir remite a la operación constitutiva del *símbolo*” (Abril, 2005: 52). De esta forma, la memoria es la producción y reproducción de la *identidad colectiva*, identidad que entendemos como el proceso generador de *habitus* y prácticas que cohesionan a una determinada formación social, siendo el *habitus* “la presencia activa de todo el pasado del que se es producto” (Bourdieu, 1991: 98). Así pues,

la memoria se une a la tradición para mantener viva la constante de conocimiento que permite al pasado estar en el presente, proporcionándole en su práctica los elementos de verosimilitud de los acontecimientos para que signifique socialmente en el presente, y así poder determinar, desde la tradición y su representación, el tipo de sociedad que se tiene, según sean las prácticas y los *habitus* del pasado.

Entonces, la tradición se convierte en el sujeto que mantiene vivo el recuerdo de los hechos sucedidos en otros tiempos, haciendo resaltar e inventando, inclusive, los eventos que se necesitan en el presente, siendo así que la tradición se manifiesta desde lo privado hasta lo público y su construcción está orientada por las exigencias que se tienen, en el presente, de rescatar los hechos del pasado (Pérez-Taylor, 2002: 21-22).

Todo esto no es exclusivo de *Smile Kat* sino que puede aplicarse a los distintos grupos de “thereianos” que llevaban las imágenes y narraciones de *There* al resto de ciber mundos por

los que transitaron durante la ciberdiáspora y, por ende, al conjunto de la meta-comunidad *There*, cuyos miembros re-unieron los signos de aquel ciber mundo en varios espacios a lo largo de la red; signos que aún perviven como archivos de la memoria colectiva de aquella experiencia pasada resignificada y transformada en el presente.

De hecho, podemos observar en el conjunto de la ciberdiáspora *There* un alto componente ritual. Aunque sólo sea porque la noticia del cierre “suscitó comentarios compartidos” y creó un vínculo especialmente fuerte entre sus miembros, tal acontecimiento tuvo un componente ritual (Segalen, 2005: 118). Es más, el hecho de postear comentarios en *Facebook*, *Thumdar* y otros lugares de la red se convirtió en un ritual diario compartido, lugares donde cada usuario podía expresar sus sentimientos y a la vez observar lo que escribían el resto de compañeros, haciendo de todo ello una experiencia colectiva sostenida cada día mediante palabras y relatos publicados en la red. Como es sabido, y nos han recordado de forma brillante autores como Benjamin o Ricoeur, las culturas adquieren, crean y recrean su identidad narrando historias, pues la vida humana requiere ser contada, está como pidiendo el relato; y esto porque el relato nos abriga, nos da seguridad, y nos ayuda a hacer y rehacer nuestra identidad. Y si esta necesidad básica de narrar y escuchar, de producir textos y leerlos, se hacía antes junto al fuego o la chimenea, y después a partir del libro y de la imagen cinematográfica y televisiva, ahora estamos utilizando Internet y los múltiples sitios que la componen para realizar esta necesidad antropológica de contar y escuchar historias, tal y como hicieron los “thereianos” al crear y recrear su *ciberetnicidad* narrando colectivamente la historia del cierre de *There* y todo el proceso de ciberdiáspora que vino después, relatos que actuaban como una forma de seguridad, como una manera de abrigarse tras la pérdida del fuego del ciberhogar.

Así mismo, las propias incursiones exploratorias a cada uno de los distintos ciber mundos a los que los “thereianos” se desplazaron y sus posteriores comentarios en *Facebook* y *Thumdar* acerca de sus impresiones sobre cada uno de ellos, puede entenderse también como una experiencia ritual compartida que incluía diferentes pasos: acordar qué ciber mundo visitar, abrirse una cuenta en él, confeccionar un avatar, acostumbrarse a la mecánica del ciber mundo, explorarlo, y compartir la experiencia con el resto de la comunidad a partir de narraciones y relatos sobre todos estos aspectos.

Era mediante este tipo de repeticiones rituales que los “thereianos” sostenían sus lazos de amistad de forma activa y colaborativa, empleando las amplias herramientas de comunicación y participación que ofrece la web 2.0 a tal efecto. El principal objetivo era permanecer juntos como comunidad, como familia, y fue por medio de formas y procesos rituales como los comentados como lo lograron; rituales a un mismo tiempo dramáticos y festivos que *re-ligaban* a sus miembros a *There.com*, a pesar de que este ciber mundo ya no

existiera. Pocos imaginaban entonces que su mundo reaparecería, y con él la posibilidad de volver al “hogar” original, algo que muchos habían estado deseando durante tiempo. Pero la situación había cambiado. Y nada volvería a ser lo que era.

11. CODA: ¿RETORNAR AL HOGAR?

“Y la nave va”

Federico Fellini

Hay siempre en los discursos de la diáspora una visión del “retorno al hogar”, un sentir nostálgico que se experimenta como una tensión vivida, *bipolar*, de vivir aquí y recordar otro lugar, un lugar al que quizá podamos volver algún día. Hay en las comunidades de la diáspora un sentimiento compartido de que “no están aquí para quedarse” (Clifford, 2008: 312), y entre esa condición nómada aparece como un deseo irreprimible el regreso al propio hogar. Sin embargo, aunque ese retorno se produzca, lo propio de la experiencia diaspórica es que uno no puede seguir siendo el mismo: ya “no podemos volver a casa, a una supuesta condición originaria”, puesto que esa experiencia “nos vuelve conscientes de la imposibilidad de ‘retorno’ alguno o de cualquier reapropiación ‘definitiva’ o ‘literal’ de ese pasado” (Hall y Mellino, 2011: 79-81). La condición diaspórica nos fuerza constantemente a *traducir* nuestra identidad, nuestra posición, incluso cuando nos es posibilitada una vuelta al hogar. Pero el lugar de origen, la cultura de origen, no designa más que aquello que dejamos en el momento de partida, pues el lugar ha cambiado, nosotros hemos cambiado, y la cultura ha cambiado.

Hacia mediados del año 2011, cerca de un año y medio después del cierre oficial de *There*, empezó a circular la noticia de una posible reapertura del mismo bajo nuevas condiciones. La primera es que ahora sería obligatorio pagar una cantidad mensual de 10 dólares para poder acceder al ciber mundo. La segunda es que pasaría a estar dirigido únicamente a una población adulta, mayor de 18 años. Ambas condiciones iban en contra de la filosofía inicial de *There*, que fue la de construir un ciber mundo al que pudiera acceder el mayor número de personas, tanto adolescentes como adultos, y sin necesidad de pagar por ello.

La noticia de la reapertura de *There* fue recibida de manera desigual por sus miembros. Muchos no estaban dispuestos a pagar la cantidad de 10 dólares para ingresar en él, sabiendo que antes era gratis. Así mismo, la nueva política excluía directamente a todos aquellos menores de 18 años que antes habían disfrutado del ciber mundo. Las reacciones en este sentido no se hicieron esperar, y muchos usuarios mostraron su descontento por

estas decisiones, en especial en *Facebook*, espacio que los “thereianos” seguían utilizando como principal vía de comunicación entre toda la comunidad *There*.

It's stupid that you have to pay a monthly fee... I don't think most of the There.com players can even play There2 since it's 18+ :(((((((((((((((((Gabo).

Lot of There members were between 13-18 and if they can't play, There will be a game for only adults? Wasn't it for kids AND adults? What happened to the old There? The There we all want and wanted... (Sherry There).

Sin embargo, para muchos otros esta decisión era acertada, ya que haría del nuevo *There* un espacio más adulto y no tan dirigido a una audiencia infantil con la que algunos usuarios habían tenido problemas en el pasado. Como decía una usuaria en este sentido:

LOVE to have 18+ due to too many kids being on line without parental approval and my having to watch my words and innuendos because of children being around. There.com is NOT a babysitting service for those parents who want their children on line but not watch them (Amanda There).

Precisamente, uno de los aspectos que más dinero le costó a *There* en el pasado fue mantener el ciber mundo seguro y proteger a los menores de contenido inapropiado. De hecho, gran parte del dinero se destinaba a la contratación de personas que supervisaban el contenido, conversaciones y movimientos que tenían lugar en su interior con el objetivo de proteger a los menores. Al redirigirlo ahora exclusivamente a una audiencia mayor de edad podrían ahorrarse ese trabajo y la importante inversión económica que requería pagar a tales personas.

Por otro lado, varios usuarios también apoyaban la idea de pagar 10 dólares al mes por acceder al ciber mundo, ya que de esta manera se podría mantener económicamente gracias al pago mensual de los propios usuarios y no tendría que volver a cerrar por problemas financieros, como ocurrió la primera vez. Muchos usuarios veían esto como algo normal, producto de una cultura capitalista donde los ciber mundos son un negocio más, y donde hay que pagar por cualquier tipo de entretenimiento:

You need to make money to successfully run and maintain a business. Not all your entertainment is free so why would a virtual game be? (Markus Thereian).

Have you ever payed to go to a movie theater? A rock concert? As soon as the show is over, it only lives in your memory. It's just as imaginary as any game, but all are a form of entertainment. You ultimately decide if its worth the price of admission (Stephen).

Así mismo, muchos usuarios se alegraron de la noticia porque la reapertura suponía una reactivación de sus cuentas y poder recuperar aquellos objetos y accesorios que habían desaparecido con el cierre. También porque muchos no habían encontrado un espacio similar durante la ciberdiáspora:

I really want to get back into There.com it's like heaven compared to the other worlds out there... (Cloud).

one word -----> buggies (Brandon Thereian).

Pero muchos otros recordaban la manera conflictiva en que el ciber mundo se cerró por primera vez y perdieron la confianza en el mismo, argumentando que si había pasado una vez nadie les aseguraba que no volvería a suceder.

Personally, after the way they did when the shut down happened, I will never trust them enough to go back to it, even if they did make it free (Ranica Rave).

Aunque de momento sólo era un rumor, la noticia de la reapertura de *There* se hizo oficial en mayo de 2011. Al principio sólo funcionaría *There IM*, un espacio que permitía a los avatares estar en contacto pero sin estar todavía en el interior del ciber mundo. Digamos que es una suerte de espacio intermedio entre el chat y el ciber mundo, sin ser exactamente ninguno de ellos. El avatar puede vestir las ropas que quiera y utilizar las animaciones deseadas para comunicarse con los demás pero en un espacio que todavía no es el ciber mundo en su totalidad. La decisión de emplear *There IM* antes de abrir por completo el ciber mundo se hizo para fijar errores del mismo por medio de testadores. *There IM* es un cliente ligero, que consume muchos menos recursos que el cliente *There* al completo, es decir, el cliente pesado. Por eso, sólo permitía la coexistencia de 50 avatares al mismo tiempo, que fueron los encargados de señalar los errores y de comunicarlos a la empresa.

Tras esta etapa inicial de testeo, todo aquel que pagara la suscripción y fuera mayor de 18 años podía acceder a *There IM* y conversar con sus amigos. Como ya he dicho, *There IM* no era todavía el ciber mundo como tal, sino una especie de lugar intermedio que

funcionaba como un espacio de chat pero donde podías ver y mover el avatar. *There IM* permitió a los antiguos usuarios volver a ver con el aspecto de avatar que tenían en *There*, ver a sus amigos, y recuperar aquellas posesiones que se habían quedado suspendidas con el cierre de *There*, es decir, accesorios tales como ropa, peinados, color de piel, texturas, etc. Sin embargo, en este espacio no se podían utilizar objetos como los vehículos o las pistolas de “paintball”, los cuales sólo funcionarían cuando el ciber mundo estuviera completamente listo. En este sentido, la existencia en *There IM* puede entenderse como una clara fase de “liminaridad” (Turner, 1988), pues se trataba de un espacio efímero previo a la reapertura total del ciber mundo en sí, una especie de “limbo” que es al mismo tiempo un chat y un ciber mundo, aún sin ser ninguno de los dos completamente. Es más, el propio aspecto visual de este espacio refleja esta idea de “umbral”, de “limbo”, de estar suspendido en los márgenes del ciber espacio, tal y como puede verse en la siguiente figura.

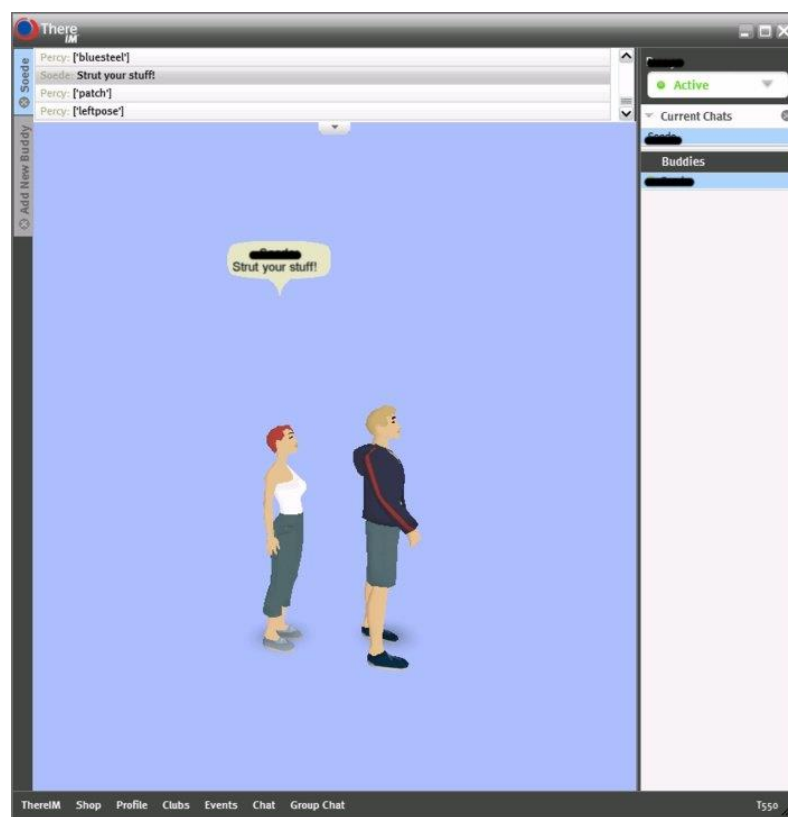


FIGURA 54. Dos avatares “suspendidos” en *There IM* [Fuente: Markus Thereian].

Nota: Los nombres de los avatares en la parte superior de la foto han sido tachados para garantizar su anonimato.

De hecho, toda la situación de la ciberdiáspora experimentada por los “thereianos” puede entenderse como una fase de “liminaridad”, de “*personae* liminales (‘gentes del umbral’)” (Turner, 1988: 103), o mejor aún, “avatares del umbral”. Así mismo, el proceso ciberdiaspórico, tal y como se desarrolló, guarda una estrecha relación con las fases de los ritos de paso o de “transición” (Van Gennep, 2008), pues en él encontramos una fase *preliminal* o de *separación* (el cierre de *There.com* y la separación de un conjunto de condiciones culturales vinculadas a la existencia en ese ciber mundo); una fase *liminal* o de *margen* (el proceso de desplazamiento a otros lugares de la red y su paso “pasajero” por algunos de ellos: *Twinity*, *Onverse*, *Real Life Plus*, etc., así como la experiencia en *There IM*); y una fase *postliminal* o de *reagregación* (la vuelta a un estado relativamente estable, ya fuera en *Second Life* como nuevo hogar elegido por muchos “thereianos”, o de nuevo en *There* con motivo de su reapertura).

Experimenté la noticia de la reapertura de *There* cuando me encontraba inmerso en las fiestas y eventos de *Smile Kat*, por lo que además de seguir las publicaciones que se hacían en *Facebook* y otros lugares de la red sobre la noticia, y de preguntar a algunos de mis informantes allí sus opiniones al respecto, tuve la oportunidad de experimentar las reacciones de la comunidad *Smile Kat* con respecto a la noticia. Sus miembros experimentaron la noticia de manera diferente a otros grupos de “thereianos” puesto que en *Second Life* habían encontrado un entorno mucho más libre, creativo y económico, habiéndose “aclimatado” a su entorno sociotécnico. Además, existía cierto resentimiento hacia la persona de Michael Wilson, el dueño de *There*, del que no olvidaban la forma en que gestionó la noticia del cierre y su puesta en marcha, dejando tan sólo una semana de separación entre ambas. De hecho, algún miembro llegó a equiparar la forma en que Michael Wilson manejó el ciber mundo en el pasado con el trabajo de un “nazi”, y pensaban que seguiría manejándolo de esta manera. Los insultos eran algo normal en varios miembros del grupo a la hora de referirse a él:

He could have introduced a levy or something which we all woulda been happy with but he didn't want nothing else 2 do with it. We all think he's an asshole (Guy Redhawk).

Esta era la forma en que muchos manifestaban su rabia hacia la decisión de Michael Wilson de cerrar *There* sin preguntar a los propios usuarios y llegar a un acuerdo con ellos, una decisión que supuso renunciar a un mundo en el que habían gastado dinero, energía y tiempo, y que consideraban su “hogar”. La opinión de LadyZane era muy interesante. Según me dijo, cuando estaba en *There*, había utilizado alguna vez *Second Life* como lugar de “vacaciones”, pero ahora que *There* reabría sería éste su ciber mundo de vacaciones, puesto que *Second Life* se había convertido ahora en su nuevo “hogar”.

There was my home for years and SL was my vacation... so it turned around... SL is my home and There will be my vacation. Home is where your heart is... my heart is here now... (LadyZane).

De alguna forma, la comunidad *Smile Kat* había conocido un proceso de *cristalización* por el que, a un periodo de relativa fluidez (los comienzos en *Second Life* y la dificultad de adaptarse al nuevo ambiente, al nuevo software), le había sustituido una época en la que “lo fluido se solidifica, se coagula, se convierte en rutina y se hace resistente al cambio” (Burke, 2010: 150), época en la que ahora el grupo se encontraba inmerso.

Así mismo, LadyZane consideraba que *Smile Kat* habían construido una nueva historia en *Second Life* una vez aprendieron a manejarse completamente en este ciber mundo y a explotar sus ventajas. No iban a dejar todo ello de lado para volver a *There*, sabiendo incluso que muy probablemente no sería lo mismo, como la segunda parte de una película:

it wouldn't be the same,.. just like a movie when they make another of the same one... the first one is great but not so good for part 2 (LadyZane).

La sensación, sin embargo, no era de completo rechazo, sino de “sentimientos entremezclados”, donde la posibilidad de poder recuperar aquellos primeros pasos de baile (*giggles*) confeccionados en *There* se juntaba con la de un segundo cierre que sería bastante doloroso.

I have mixed feelings... I am happy to be able to use my giggles again hopefully... I am also scared it will close again... the first time hurt so much :((LadyZane).

There reabrió completamente al público en mayo del 2012, justo un año después de que Michael Wilson anunciara que se reabrirla. Aunque mi trabajo de campo ya había finalizado, había seguido las cuestiones relacionadas con la reapertura muy de cerca, manteniendo el contacto con algunos de mis informantes mientras trabajaba en la organización, análisis y escritura de los datos que había obtenido durante mi trabajo ciberetnográfico. De alguna manera, sentía que necesitaba experimentar de primera mano todas esas características que sólo había conocido por medio de palabras, fotografías y vídeos. Pude entonces verme a mí mismo como un “thereiano” más, aunque de alguna forma ya lo era, tras haber pasado cerca de dos años conversando con ellos y siguiéndolos en sus continuos desplazamientos

por el ciberespacio, atravesando todo tipo de cibermundos, redes sociales, blogs y foros a lo largo y ancho de Internet. Pude entonces experimentar la sensación de subirme a un “hoverboard” y lanzarme a explorar aquel mundo, aquella esfera sin límites que hacía de *There*, como sus miembros no se cansaban de repetir, el único cibermundo *literal*, esto es, un mundo redondo, una esfera. Pude entonces conducir un “buggy” y lanzar disparos de colores con la pistola de “paintball”. Incluso calzarme unas “bunny slippers” y saltar y caminar por el cibermundo a una velocidad trepidante. Pude entonces reunirme y conversar con aquellos con quienes tanto había hablado en otros espacios, a los que reconocía por su nombre y por su aspecto de avatar, que siempre se mantuvieron estables fueran donde fueran. Pude entonces saber lo que era estar en *There*, y no sólo imaginarlo, como había hecho durante todo ese tiempo, mientras escarbaba en los datos de un mundo que se fue pero que era revivido por muchos otros lados gracias al trabajo *ciberarqueológico* de muchos “thereianos” para los que estar en *There* fue -y es- una experiencia única en sus vidas. En este sentido, esta investigación ha sido en realidad una “antropología de la memoria colectiva”, entendida ésta como “la posibilidad que tiene el antropólogo de recuperar, en el tiempo y el espacio social de un grupo, los saberes y tradiciones que la significan” (Pérez-Taylor, 2002: 11), saberes y tradiciones que experimenté *indirectamente*, por medio de la imaginación científica y etnográfica, pero que ahora podía experimentar *directamente*, creando un avatar con aspecto de cómic y lanzándome a explorar ese mundo esférico que ya era parte de mí.

Muchos podían ahora volver a experimentar esa misma sensación, revivirla de manera literal, aún cuando los cambios lo hacían distinto a la primera vez. Otros se resistían a volver por miedo a otro posible cierre o simplemente por no querer apoyar un cibermundo que había sido tan mal gestionado en el pasado. *Second Life* era el nuevo “hogar” para muchos de ellos, especialmente para *Smile Kat*, que empezaron a acceder a *There* sólo de vez en cuando -de “vacaciones”, como decía LadyZane-, siendo su hogar principal *Second Life* y todo lo que habían construido allí: nuevos espacios, nuevos bailes, nuevos disfraces, nuevas amistades, etc. El viaje continúa, y la gente lo está experimentando de diversas formas: en *There*, en *Second Life*, en ambos cibermundos, etc. Este viaje y el trayecto que generará quedan entonces por escribirse. Yo, por mi parte, decidí apearme del mismo, bajarme del barco, de la nave, aún reconociendo que, parafraseando a Fellini, “y la nave va” (y en etnografía sabemos que siempre va). Puede que me vuelva a subir a la nave, o puede que otros lo hagan. En cualquier caso, ésa es otra historia, una historia que ya está siendo experimentada, analizada y documentada por sus mismos protagonistas: los verdaderos ciberetnógrafos de todo esto.

CONCLUSIONS: A call for “Latitudinal” / Multi-Sited Research

“The conjunction of ethnography and virtual worlds will continue to stand as a vibrant research field of research, contributing to central debates about human selfhood and sociality in the years to come”.

Tom Boellstorff

Throughout this thesis I have worked to provide a set of theoretical and methodological frameworks for understanding cyberworlds. Ethnographic accounts of cyberworlds and other digital places have shown that very few things that happen online do not have a real world precedent, as the case of the cyberdiaspora discussed here also demonstrates. We can find the same activities, situations and processes in cyberspace that in the “real” world because there are human beings behind the avatars, human beings behind the computers,¹¹⁰ and the essential qualities of human culture persist across many cultures and historical periods. The way these needs are expressed may change as we use more or less complex representations, from text-based emoticons to 3D avatars, but people’s desire for affinity, expression, identity and community remains persistent. As Smith points out:

Although the medium matters and particular games [cyberworlds] inspire particular patterns of behavior, what is striking about multiplayer sociality is not its strangeness but its similarities with social dynamics well-known and well-studied in the physical world (Smith 2007: 29).

“Our social worlds are going digital” (Konizets, 2010: 1); this is true. But people are looking for the same things online than offline. They go online to seek friendship, to engage in conversations, to join groups, to find social and emotional support, to have fun, to play together, etc. And they do so because people are first and foremost social creatures. Friendships and social support are a central part of human life, be it online or offline, through avatars or face-to-face. Although the sensational and the extraordinary can certainly be found in cyberworlds -from the ability to fly to gender swapping and nonnormative sex practices like sadomasochism-, the everyday experience of the users is lived out in the mundane and the “infra-ordinary”, which implies things like to simply hang out with friends or chat with them, that is, “the banal, the quotidian, the obvious, the

¹¹⁰ As William Gibson (1988: 129) pointed out: “cyberspace exists [...] by virtue of human agency”.

common, the ordinary, the infra-ordinary, the background noise, the habitual” (Perec, 1997: 210). As Boellstorff (2008) points out, the goal then is to find methods attuned to the banal dimensions of human life, what Pierre Bourdieu termed the “habitus” (the regular patterns of everyday activity). Paying attention to these mundane, routine and taken for granted modes of everyday digital experiences allows us to do what Garfinkel (1976: 36) described as “making commonplace scenes visible”. And ethnography, the study of people’s everyday routines, is the best method for doing that.

Virtual Worlds are not “virtual” at all. They are “real” social worlds where people meet and communicate. What makes these worlds “real” is that conversations, friendships, romance, and community take place within them —in short, that they are places of human culture, that people look for these social relations there. As Fernback (1999) says, “there is a there there”, a “there” that is a *real* entity because its participants define it and give it meaning everyday. That is what I found in the case of the *There.com* people: “there was a there there”, or rather -making a pun-, “there was a there in *There*”. People used to go to this cyberworld to spend time together, to socialize, to play games such as “paintball” or just to hang out, developing in the *process* a sense of being together and being a member of a group of friends, that is, *a sense of community*.

The word “process” is important here because “Cybercommunity is not just a *thing*; it is also a *process*. It is defined by its inhabitants, its boundaries and meanings are renegotiated” (Fernback, 1999: 217). This *process* can include the “traumatic” experience of a cyberdiaspora, as was the case of the *There.com* people. It was a situation where the boundaries and meanings of the cybercommunity were *forced* to change and be renegotiated beyond the place these people met and formed their community: beyond the “cyberworld of origin”. What “thereians” did when *There.com* closed is a wonderful example of the types of deep and long-term relationships and social bonds people can create in cyberspace. They did everything possible to remain together after such a critical event, starting with gatherings in *Facebook*, *Youtube* and other Internet technologies, and ending with explorations to other cyberworlds looking for a new world in which to translate and reconfigure their own unique identity and culture, their beloved “thereian” *cyberethnicity*. Thus, one of the most important findings of this research is that *it is all about the people, not about the cyberworld*. As one informant said to me:

It is all about the people. They form the community. Without them, the 'world' is just a series of landscapes... Interaction, cooperation, care, friendship, sense of belonging. Else the 'community' is simply a collection of 'bodies'/entities with no coherence.

The community can even extend beyond these “bodies/entities” because they are not the critical element which makes users feel that they form a community. What is important is the interaction, the cooperation, the caring for one another, the friendship and the sense of belonging, which can go beyond the “cyberworld of origin” and its boundaries and be renegotiated and reconfigured in other digital places across the Internet, as the “thereian” community did. Just like the *imagined communities* studied by Anderson (1983), they carried *material symbolic* devices (flags, emblems, images and texts related to *There.com*) across different digital places in order to construct and maintain their status as cybercommunity.

It was because of this process of renegotiation and reconfiguration of the cybercommunity throughout different digital places that I had to go “beyond the field” (Wittel, 2001), moving from a specific digital site to various multi-sites. Most studies on cyberworlds have tended to focus on a single world with its more or less clear boundaries. For example, there are well-known *mono-world studies* on *EverQuest* (Castronova, 2005; Taylor, 2006), *World of Warcraft* (Nardi, 2010), *Second Life* (Boellstorff, 2008), etc. One of the reasons for this type of studies is that, for qualitative researchers, it is a methodological challenge to study communities across multiple cyberworlds, so “most studies tend to follow the traditional paradigm of a single researcher focusing on a single site over a prolonged period of time” (Pearce, 2010: 53). This situation can be compared to the early days of anthropology when the majority of studies took place in a single village, normally an exotic one. Similarly, mono-world studies tend to focus in a single cyberworld -generally the most popular at the time (*EverQuest* in the past, *World of Warcraft* and *Second Life* now)-, a single genre, a single culture, and the demographic associated with that ethnographic spatialisation. The resulting situation is that we have a new kind of “tyranny of the majority” (Pearce, *Ibid.*), that is, a “canonization of generalizations” that apply only to certain players/users in certain conditions, while other cyberworlds, genres and populations are ignored.

However, as people migrate more and more between digital sites -as they do in physical contexts-, we lose an important aspect of the current uses of the cyberworlds (and of the Internet in general) if we focus on a single digital place. As people have more and more sites to explore, they are becoming their own cyberanthropologists, traveling around the Internet and discovering new cybercultures. The “thereian” community experienced such a situation by encountering other cybercultures such as the “onversionian” or the “secondlifer” and developing processes of “acculturation” and “transculturation”. In this regard, it can be said that *users and communities do not merely stay in a single cyberworld, social networking site or forum, but rather they move between different Internet platforms carrying their friendships with them and discovering and affecting other cybercultures*. Thus,

just like the objects of the ethnographic inquiry -people- ethnography itself has to be on the move, moving away from “fields” as spatially located towards multi-locally or multi-sited approaches (Marcus, 1995; Hine, 2000; Wittel, 2001; Pearce, 2009).

A platform’s being closed down, such as it happened with the cyberworld *There.com*, can be an ideal situation to study and understand the multi-sited nature of much of the activity taking place on the Internet, since it implies following the movements of the people, as I did in my research. But the very notion of a cyberworld as a single world is misleading because *it is more than a world*. People in cyberworlds usually participate in a range of websites external to the cyberworld program, such as official websites, forums, and even wikis and blogs created by the users. So, an appropriate portrait of a cyberworld should include an additional research strategy to cover these other digital platforms, since users make use of them to communicate and exchange messages with their friends. Therefore, even mono-world studies should include research explorations in more than a digital place, not only the cyberworld but the range of platforms external to it that people use. Users attach value to their activities in these external platforms, which can have a similar meaning as the cyberworld itself. As Boellstorff (2008: 199) points out, “when the Second Life grid was down for an update or due to a crash, many residents would go to the forums or either websites to feel like they were in Second Life and to exchange messages with their friends”. This is another example of my thesis that *it is all about the people, not about the cyberworld*, because people can communicate and feel the sense of community even outside the cyberworld itself, in the several external platforms related to it. So, even before the closure of *There.com*, their inhabitants used to log in other platforms external to the cyberworld itself, such as forums, blogs and social networks like *Thumdar*, which was created by a *There* member and that played an important role as a communication hub between the displaced “thereians” once the cyberworld closed.

Regarding the movement and migration of users between cyberworlds, Pearce (2010) argues for more “latitudinal studies”, a term that she describes as orthogonal to a “longitudinal study”, which focuses on an individual, community, or site over a long period of time. Instead, what she proposes is that we conduct more studies that take place in traditional timeframes of ethnographic research (typically 6-24 months), but across multiple cyberworlds and games. Pearce focuses in cyberworlds and online games studies but we can go further and make this proposal extensible to the Internet studies in general since people are moving and migrating more and more from one digital place to another, from one social network site to another, maintaining their relationships across platforms, between and beyond them. It is for that reason that the method of the “multi-sited cyberethnography” that we have described and applied here is one of the more *symmetric* ways to understand what is to be an Internet user today. It implies following the people across the different

platforms and through the same media as they use. In this sense, since the movement of the people I studied did not include face-to-face meetings, I did not attempt to instigate a situation like that because it would place me in an asymmetric position as ethnographer, “using more varied and different means of communication to understand informants that are used by the informant themselves” and threatening “the experiential authenticity that comes from aiming to understand the world the way it is for informants” (Hine, 2000: 48-49). But if other cybercommunities hold face-to-face meetings, the researcher can take advantage of this situation and follow their informants to these encounters because they already form part of their social network as a community.

Therefore, this study is an example of a “pure” cyberethnography, or rather, of a “pure” multi-sited cyberethnography, since it was conducted using only computer-mediated data and online social interaction, with no in-person or face-to-face data collection. I followed the “thereian” people across different Internet platforms, trying to understand the experience of the cyberdiaspora in the terms their members experienced. As most ethnographies (Hammersley, 1990) and cyberethnographies (Hine, 2000), the account that I have presented here is necessarily *partial* because “a holistic description of any informant, location or culture is impossible to achieve” (Hine, 2000: 65) although it always remains an intellectual aspiration. Due to the vast amount of digital places that the “thereian” cybercommunity explored, I had to limit the infinite extension of networks by choosing only a few places. To cover all the process it would have been necessary to develop a team of researchers able to follow every step of the cybercommunity across the Internet, but being a single researcher I could not afford a strategy like that because of the amount of time, energy and even money it implies. But such a holistic perspective is not even necessary in a multi-sited cyberethnography because if we abandoned for analytic purposes the concept of cyberethnography (or cyberculture/cybercommunity) as having natural boundaries or being self-evidently located in a single digital place (as is the case in most mono-site and mono-world studies),

we can also abandon the idea of a whole ethnography of a given object. Stopping the ethnography becomes a pragmatic decision. The ethnographic object itself can be reformulated with each decision to either follow yet another connection or retrace steps to a previous point. Practically it is limited by the embodied ethnographer’s constraints in time, space and ingenuity (Hine, 2002: 64).

The necessity of limiting the research area is nothing new, and ethnographers have always constructed and produced their fieldsites (Gupta and Ferguson, 1997). But while in the past boundaries were assumed *a priori* through geographic, social or cultural borders, in multi-

sited ethnographies or cyberethnographies we explore the boundaries through the course of the ethnography, making pragmatic decisions along the way in order to choose “which areas and parts of the network include, which ones partially include and which ones to exclude” (Wittel, 2001: 9). We are forced to do that because it is impossible to fully cover the flow and connectivity in which the members of the network are immersed. And since the network can be somehow infinite and interpreted and reinterpreted with the passing of time, we have to deal with the problem of knowing when to stop. However, this is also a well-known problem in traditional ethnography since the ethnographer leaves the field, but the research never ends. So, ethnography always remains unfinished (Wolf, 1992).

I faced this problem in my own research when I heard about *There.com* reopening, a new turn in the story of the *There* cyberdiaspora that I could not follow as I wanted because it took place *after* the core study was conducted. Although I have covered some of the aspects of this situation in the coda, I am aware that it deserves a more profound study able to capture the complexities and implications involved in the return process to the “cyberworld of origin”. So, how does one “finish” an ethnographic that is ongoing? How to stop a flux that continues even today, with “thereians” that returned to their “home”, others that did not so, and others that are spending their time between the new *There* and other cyberworlds such as *Second Life*? My answer is simple: due to pragmatic decisions, to constraints in time, space, ingenuity, funding, deadlines, etc.; decisions that most ethnographers have to take in the course of their research and that makes ethnography an unfinished project because we leave the field, but the research never ends. Thus, this research also has to be abandoned, left open ended, and waiting for a “second part” that is already being written by their protagonists: the people that make cyberworlds (and the cyberspace that surrounds them) meaningful sites for human culture and for the creation and sustainability of deep and long-lasting relationships, as the story of the *There* cyberdiaspora teaches us: a story that is on the move.

GLOSSARY

Afk: Away from the keyboard.

Alt: Alternative avatar. Users that have entirely different avatars with different screen names in addition to a primary avatar.

Avatar: A graphical (2D or 3D) representation of a cyberworld resident or inhabitant.

Avie: See avatar

Av: See avatar

Brb: Be right back

Camping: Spending time in a parcel of land to earn some money.

CMC: Computer-Mediated Communication.

Cyberworld: A persistent and shared three-dimensional space in which users can interact via avatars.

Emoticon: A typographic character used to represent emotion, like :) for smile.

Griefing: Behavior in cyberworlds or other digital environments in order to disrupt the experience of others.

Inworld: To be inside the cyberworld.

Lag: The delay or latency between an action by the user and the reaction of the cyberworld.

Lmao: Laughing my ass off (acronym for laughing).

Lol: Laughing out loud (acronym for laughing).

Machinima: From machine and cinema. Videos made by acting out a story or other content in a cyberworld or a game instead of using living action or animation techniques.

MMOG: Massively Multiple Online Game.

MMORPG: Massively Multiple Online Role-Playing Game.

MMOW: Massively Multiple Online World.

MOO: MUD Object Oriented.

MUD: Multi-User Domain.

MUG: Multi-User Game.

MUSH: Multi-Used Shared Habitat.

Newbie: A novice or newcomer in a cyberworld.

Noob: See newbie.

Np: No problem.

NPC: Non-Playing-Character. A character in a cyberworld controlled by the computer.

Oldbie: Opposite to newbie. A person with experience in cyberworlds.

Omg: Oh my God.

Profile: Basic Information about a cyberworld resident displayed in a separate window.

Rofl: Rolling on the floor (acronym for laughing).

RI: Real Life

RPG: Role-Playing Game.

SI: Second Life.

Teleport: To teleport from one location to another within a cyberworld.

Tp: See teleport.

Ty: Thank You.

Wb: Welcome Back

Yw: You are Welcome.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore. Johns Hopkins University Press.
- _____. (2000). "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games." En Eskelinen, M., y Koskimaa, R. (eds.) *Cybertext Yearbook 2000*. Watertown, MA. Eastgate Systems, pp. 152-171.
- Abbate, J. (1999). *Inventing the Internet*. Cambridge, M.A.: MIT Press.
- Abril, G. (1997). *Teoría general de la información. Datos, relatos y ritos*. Madrid. Cátedra.
- _____. (2003). *Cortar y pegar. La fragmentación visual en los orígenes del texto informativo*. Madrid. Cátedra.
- _____. (2008). *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira*. Madrid. Síntesis.
- Adánez, J. (2010). "Novato en Valle de Chalco: reflexiones sobre la ética del antropólogo desde el recuerdo de una etnografía en una barriada mexicana". En Del Olmo, M. (2010), *Dilemas éticos en antropología. Las entretejas del trabajo de campo etnográfico*. Madrid. Trotta, pp. 47-57.
- Adam, J.M., y Bonhomme, M. (2000). *La argumentación publicitaria. Retórica del elogio y de la persuasión*. Madrid. Cátedra.
- Adler, P. A., y Adler, P. (1991). *Backboards and Blackboards*. New York: Columbia University Press.
- Adorno, Th. W. (2009). *Disonancias. Introducción a la sociología de la música. Obra completa, 14*. Madrid: Akal.
- Aguirre, J. M^a (1996). "Artes de la memoria y realidad virtual". *Espéculo*, Marzo, 1996, nº 2.
- Alberganti, M. (2001). "Michel Serres, filósofo." *Le Monde*, París, 18 de junio de 2001.
- American Anthropological Association (1998). *Code of Ethics of the American Anthropological Association*.
- Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*. London. Verso.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large. Cultural dimensions of globalization*. Minneapolis. University of Minnesota Press.
- Au, W. J. (2008). *The Making of Second Life: Notes from the New World*. New York. Collins.
- _____. (2012). "Second Life Stays on Nielsen's Latest Top 10 Played PC Games & Increases Total Share, Engagement". *New World Notes*, Monday, July 16, 2012.
- Augé, M. (1998). *El viaje imposible. El turismo y sus imágenes*. Barcelona: Gedisa.
- _____. (2007). *El oficio de antropólogo*. Barcelona. Gedisa.
- _____. (2012). *La comunidad ilusoria*. Barcelona. Gedisa.
- Augé, M., y Colleyn, J. P. (2012). *¿Qué es la antropología?* Barcelona. Paidós.
- Bachelard, G. (1997). *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. México. FCE.
- _____. (2006). *La poética del espacio*. México. FCE.
- Badiou, A. (2009). "La danza como metáfora del pensamiento". *Fractal*. Disponible en <http://mxfractal.org/RevistaFractal50AlainBadiou.html> [Fecha de consulta: 10/08/2012].
- Bajtín, M. (1971). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*. Barcelona. Barral Editores.

- _____ (2002). *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires. Siglo XXI.
- Barbrook, R., y Cameron, A. (1996). *The Californian Ideology*. En Ludlow, P. (ed.), *CryptoAnarchy, Cyberstates, and Pirate Utopias*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Barth, F. (1976). "Introducción". En Barth, F. (comp.), *Los grupos étnicos y sus fronteras. La organización social de las diferencias culturales*. México D.F. FEC., pp. 9-49.
- Bartle, R. A. (1996). "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs". Disponible en <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.html> [Fecha de consulta: 05/09/2011].
- _____ (2004). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis. New Riders.
- Bastide, R. (1960). "Problème de l'entrecroisement des civilisations et de leurs oeuvres". En Gurvitch, G. (dir.), *Traité de Sociologie*. PUF. París.
- _____ (1968). "Acculturation". *Encyclopaedia Universalis*. París, vol. 1, pp. 102-107.
- Baudrillard, J. (1997). *El crimen perfecto*. Barcelona. Anagrama.
- Bauman, Z. (2003). *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Madrid. Siglo XXI.
- _____ (2005). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Madrid. Fondo de Cultura Económica.
- _____ (2007). *Vida de consumo*. Madrid. Fondo de Cultura Económica.
- Baym, N. K. (2003). "La emergencia de la comunidad *on-line*". En Jones, S. G. (ed.), *Cibersociedad 2.0*. Barcelona. Editorial UOC.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid. Katz Editores.
- Bell, D. (2001). *An introduction to cybercultures*. London. Routledge.
- Bell, C., y Newby, H. (1972). *Community studies: An introduction to the sociology of the local community*. New York. Praeger Publishers.
- Benedikt, M. (2001) (ed.). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA. MIT Press.
- Beniger, J. (1987). "Personalization of mass media and the growth of pseudo-community". *Communication Research*, vol.3, n. 4, pp. 352-371.
- Berger, P. L., y Luckmann, T. (2005): *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Bertomeu, A. (2011). "Creación de contenidos digitales para la igualdad y liderazgo femenino en los ámbitos tecnológicos". *Más mujeres en las TIC: Fuentes de oportunidad para la sociedad, la economía y las empresas*. Alicante. 20 de septiembre 2011. Disponible en http://e-igualdad.net/sites/default/files/Angustias_Bertomeu.pdf [Fecha de consulta: 10/10/2012].
- Beaulieu, A. (2004). "Mediating Ethnography: Objectivity and the Making of Ethnographies of the Internet". *Social Epistemology*, Nº. 18, pp. 139-163.
- Bijker, W.E. (1995). *Of Bicycles, Bakelite and Bulbs: Towards a Theory of Sociotechnical Change*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Blanchot, M. (1976). *La risa de los dioses*. Madrid. Taurus.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey. Princeton University Press.
- _____ (2010). "A typology of ethnographic scales for virtual worlds". En Bainbridge, W.S. (ed.), *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*. London. Springer Verlag.
- Bolter, J. D., y Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge. Cambridge University Press.
- Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico*. Madrid. Taurus.
- Brah, A. (2011). *Cartografías de la diáspora. Identidades en cuestión*. Madrid. Traficantes de Sueños.

- Bruckman, A. S. (1992). "Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality". Disponible en <http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/papers/index.html> [Fecha de consulta: 05/06/2012].
- _____. (1996). "Gender Swapping on the Internet". En Ludlow, P. (ed.), *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*. Cambridge, MA. MIT Press.
- _____. (2002). "Studying the Amateur Artist: a Perspective on Disguising Data Collected in Human Subjects Research on the Internet". *Ethics and Information Technology*, 4, pp. 217-231.
- Bulmer, M. (comp.) (1982). *Social Research Ethics: An Examination of the Merits of Covert Participant Observation*. London. Macmillan.
- Burdea, G., y Coiffet, P. (1996). *Tecnologías de la realidad virtual*. Barcelona. Paidós.
- Burke, P. (2010). *Hibridismo cultural*. Madrid. Akal.
- Burnett, R. (1996). "A torn page, ghosts on the computer screen, word, images, labyrinths: exploring the frontiers of cyberspace". En Marcus, G. E. (ed.), *Connected: Engagements with Media*. Chicago. University of Chicago Press.
- Butler, J. (1992). "Contingent Foundations". En Butler, J., y Scott, J. (eds.), *Feminists: Theorize the Political*. London. Routledge.
- Cadoz, C. (1995). *Las realidades virtuales*. Madrid. Debate.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México. FCE.
- _____. (2004). *El hombre y lo sagrado*. México. FCE.
- Calabrese, O. (2009). "La forma de la isla (de nunca jamás)". En *Revista de Occidente*. Nº343, Diciembre 2009, pp. 13-33.
- Campbell, J. E. (2004). *Getting in On Online. Cyberspace, Gay Male Sexuality, and Embodied Identity*. New York. Harrington Park Press.
- Cannon, S. (1992). "Reflections on fieldwork in stressful situations". En Burgess, R. G. (ed.), *Studies in Qualitative Methodology (Vol. 3): Learning about Fieldwork*. London. JAI Press, pp. 147-182.
- Caplan, P. (2003). *The Ethics of Anthropology: Debates and Dilemmas*. New York. Routledge.
- Carlstrom, E. L. (1992). "Better Living Through Languages". Disponible en http://www.oise.on.ca/%7Ejmoland/muds/about_muds/communicative [Fecha de consulta: 10/09/2010].
- Carr, P., y Pond, G. (2007). *Second Life. La guía definitiva a un nuevo mundo virtual*. Barcelona. Random House Mondadori.
- Casas, Q. (2010). "La revolución deberá esperar". *Dirigido*, nº 396/Enero 2010, pp. 38-39.
- Cascio, J., Paffendorf, J., y Smart, J. (2007). "Metaverse Roadmap: Pathways to the 3D Webs". Disponible en <http://metaverseroadmap.org/> [Fecha de consulta: 10/03/2011].
- Casetti, F., y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona. Paidós.
- Castañares, W. (2007). "Cultura visual y crisis de la experiencia". *CIC. Cuadernos de información y comunicación*, 2007, Vol. 12, pp. 29-48.
- _____. (2011). "Realidad virtual, mimesis y simulación". *CIC. Cuadernos de información y comunicación*, Vol. 16, pp. 59-81.
- Castells, M. (2003). *La galaxia Internet*. Barcelona: Random House Mondadori.
- _____. (2006). "Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica". En Castells (coord.), *La sociedad red: una visión global*. Madrid. Alianza, pp. 27-75.
- Castronova, E. (2001). "Virtual Worlds: A First- Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier." Working Paper No. 618, CESifo, Munich. Disponible en <http://>

- papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=29482 [Fecha de consulta: 02/02/2010].
- _____. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago. University of Chicago Press.
- Charbonnier, G. (2006). *Entrevistas con Claude Lévi-Strauss*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Chatfield, T. (2012). *50 cosas que hay que saber sobre mundo digital*. Barcelona. Planeta.
- Chávez, G. (2012). "Second Life va por la revancha este año". *Excelsior*, 30/03/2012. Disponible en <http://www.excelsior.com.mx/node/822660> [Fecha de consulta: 05/10/2012].
- Cherny, L. (1999). *Conversation and Community: Chat in a Virtual World*. Stanford. CSLI Publications.
- Cicourel, A. V. (1974). *Cognitive Sociology. Language and Meaning in Social Interaction*. New York. The Free Press.
- Clifford, J. (1983). "Power and Dialogue in Ethnography: Marcel Griaule's Initiation". En G.W.Stocking (ed.), *Observers Observed. Essays on Ethnographic Fieldwork*. Madison. The University of Wisconsin Press, pp. 121-156.
- _____. (1991). "Sobre la alegoría etnográfica". En Clifford, J. y Marcus, G. E. (eds.), *Retóricas de la Antropología*. Madrid. Júcar.
- _____. (2008). *Itinerarios transculturales*. Barcelona. Gedisa.
- Cody, M. J., P. Wendt, D. Dunn, J. Pierson, J. Ott, L. Pratt (1997). "Friendship Formation and Creating Communities on the Internet: Reaching out to the Senior Population". *Annual Meeting of the International Communication Association*. Montreal, Canada.
- Consalvo, M., y Begy, J. (2012): "What Happens at the End of the World? An MMOG's Closure and Player Responses". *The Philosophy of Computer Games Conference*, Madrid, 2012.
- Cooper, R. (2007). *Alter Ego. Avatars and their creators*. London. Chris Boot.
- Correll, S. (1995). "The ethnography of an electronic bar: the Lesbian Café". *Journal of Contemporary Ethnography*, vol. 3., n. 24, pp. 270-298.
- Coser, L. A. (1956). *The functions of social conflict*. Glencoe. The Free Press.
- Crawford, G., y Rutter, J. (2006). "Digital games and cultural studies". En Rutter, J., y Bryce, J. (eds.): *Understanding Digital Games*. London. Sage.
- Cuche, D. (2007). *La noción de cultura en las ciencias sociales*. Buenos Aires. Nueva Visión.
- Curtis, P. (1992). "Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities". En Kiesler, S. (ed.), *Culture of the Internet*. Mahwah, NJ. Lawrence Erlbaum Associates.
- Damer, B. (1997). *Avatars!: Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley. Peachpit Press.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona. Paidós.
- De Blij, H. J. (1996). *Human Geography*. New York. John Wiley.
- De Certeau, M. (1988). *The Practice of Everyday life*. Berkeley. University of California Press.
- Deleuze, G. (1995). *Proust y los signos*. Barcelona. Anagrama.
- _____. (2002). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires. Amorrortu.
- _____. (2005a). *Lógica del sentido*. Barcelona. Paidós.
- _____. (2005b). *La isla desierta y otros textos: textos y entrevistas (1953-1974)*. Valencia. Pre- Textos.
- Dery, M. (1998). *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. Madrid. Siruela.

- Del Olmo, M. (2010). *Dilemas éticos en antropología. Las entretejas del trabajo de campo etnográfico*. Madrid. Trotta.
- Deutscher, I. (1973). *What We Say/What We Do: Sentiments and Acts*. Glenview, Ill. Scott, Foresman.
- Díaz de Rada, A. (2010). "Bagatelas de la moralidad ordinaria. Los anclajes morales de una experiencia etnográfica". En Del Olmo, Margarita (2010): *Dilemas éticos en antropología. Las entretejas del trabajo de campo etnográfico*. Madrid. Trotta, pp. 57-77.
- Dibbell, J. (1998). *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*. New York. Basic Books.
- Domènech, M., y Tirado, F. J. (2002). "Lo virtual y lo social". *Athenea Digital*, núm 1, primavera 2002.
- Douglas, M. (1973). *Pureza y peligro. Un análisis de los conceptos de contaminación y tabú*. Madrid. Siglo XXI.
- Dovey, J, y Kennedy, H. W. (2007). "From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture". En Williams, J. P., y Smith, J. H. (eds.), *The Player's Realm*. London. McFarland and Company, pp. 131-154.
- Ducheneaut, N., Moore, R. J., y Nickell, E. (2004). "Designing for Sociability in Massively Multiplayer Games: An Examination of the 'Third Places' of SWG". *Other Players Conference on Multiplayer Phenomena*; 2004 December 6-8; Copenhagen; Denmark.
- Ducheneaut, N., Wen, M.H., Yee, N., y Wadley, G. (2009). "Body and mind: A study of avatar personalization in three virtual worlds". *CHI*, April 4-9, 2009, Boston, Massachusetts, USA.
- Dunker, L. (2002). *Iguales y diferentes. Un estudio sobre género, matrimonio y familia*. Argentina. El Cid.
- Duvignaud, J. (1982). *El juego del juego*. México D.F. FCE.
- Eagly, A., y Carli, L. (2007). *Through the Labyrinth: The Truth About How Women Become Leaders*. Boston. Harvard Business School Press.
- Eco, U. (1981). *Lector in Fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona. Lumen.
- _____ (2001). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona. Lumen y Tusquets.
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno*. Barcelona. Destino.
- _____ (2000a). *Un mundo virtual*. Barcelona. Plaza & Janés.
- _____ (2000b). "Democracia y sociedad de la información". *Isegoría*, 22, pp. 37-57.
- Edel, M., y Edel, A. (1968). *Anthropology and Ethics: the Quest for Moral Understanding*. Cleveland. Press of Case Western Reserve University.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., y Pajares Tosca, S. (2008): *Understanding Videogames: The Essential Introduction*. New York. Routledge.
- Escobar, A. (1994). "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture". *Current Anthropology*, 35, pp.211-223.
- Estalella, A., y Ardèvol, E. (2007). "Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet". *Forum Qualitative Social Research*, Nº. 8.
- _____ (2010): "Internet: instrumento de investigación y campo de estudio para la antropología visual". *Revista Chilena de Antropología Visual*, número 15, Santiago, Agosto 2010.
- Fairfield, J. (2012). "Avatar Experimentation: Human Subjects Research in Virtual Worlds". *Uc Irvine Law Review*, Vol. 2:695.

- Farmer, R., y Morningstar, Ch. (1991): "Lessons of Lucasfilm's Habitat." En Benedikt, M. (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA. MIT Press, pp. 273-302.
- Federal Trade Commission (2009). *Virtual Worlds and Kids: Mapping the Risks*.
- Fernback, J. (1999). "There is a there there. Notes Toward a Definition of Cybercommunity". En Jones, S. G. (ed.), *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. London. Sage.
- Flichy, P. (2003). *Lo imaginario de Internet*. Madrid. Tecnos.
- Frasca, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". En Wolf, M. J. P., y Perron, B. (eds.), *The Video Game Theory Reader*. New York, Routledge, pp. 221-235.
- Gajjala, R. (2008). "Avatar research ethics". Disponible en <http://listserv.aoir.org/pipermail/air-l-aoir.org/2008-March/016057.html> [Fecha de consulta: 25/10/2012].
- Galloway, A. R. (2004). *Protocol. How Control Exists After Decentralization*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Garfinkel, H. (1997). *Studies in Ethnomethodology*. Upper Saddle River, NJ. Prentice Hall.
- Geertz, C. (1989). *El antropólogo como autor*. Barcelona. Paidós.
- _____. (1993). *The Interpretations of Culture*. London. Fontana.
- Gelertner, D. H. (1991). *Mirror Worlds, or The Day Software Puts the Universe in a Shoebox: How it Will Happen and What it Will Mean*. Oxford. Oxford University Press.
- Gergen, K. J. (2006). *El yo saturado*. Barcelona. Paidós.
- Gibson, W. (1988). *Mona Lisa Overdrive*. New York. Bantam Books.
- _____. (2007). *Neuromante*. Barcelona. Minotauro.
- Giddings, S., y Kennedy, H. W. (2006): "Digital games as new media". En Rutter, J., y Bryce, J. (eds.), *Understanding Digital Games*. London. Sage.
- Giddens, A. (1993). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid. Alianza.
- Gil Calvo, E. (1991). *Estado de fiesta*. Madrid. Espasa Calpe.
- Giner, S. (1983). *Sociología*. Barcelona. Península.
- Glissant, E. (1996). *Introduction à une poétique du divers*. Paris. Gallimard.
- Goffman, E. (1961). *Encounters: Two studies in the sociology of interaction*. Indianapolis. Bobbs-Merrill.
- _____. (1993). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Gómez Cruz, E. (2007). *Las metáforas de Internet*. Barcelona. Editorial UOC.
- Goslinga, G., y Frank, G. (2007). "Foreword: In the Shadows: Anthropological Encounters with Modernity". En Malean, A., y Leibing, A. (eds.), *The Shadow Side of Fieldwork, Exploring the Blurred Borders between Ethnography and Life*. Malden, MA: Blackwell Publishing, pp. xi-xviii.
- Guimaraes, M. J. L. (2005). "Doing Anthropology in Cyberspace: Fieldwork Boundaries and Social Environments". En Hine, C. (ed.), *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*. Oxford. Berg, pp. 141-156.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona. Anagrama.
- _____. (2000). *El eros electrónico*. Madrid. Taurus.
- Gupta, A. y Ferguson, J. (1997): *Anthropological Locations: Boundaries and Grounds of a Field Science*. Berkeley. University of California Press.
- Hafner, K. y Lyon, M. (1996). *Where Wizards Stay up Late: The Origins of the Internet*. New York. Simon and Schuster.

- Hafner, K. (1997). *The Epic saga of the WELL. The world's most influential Online Community*. Disponible en http://www.wired.com/wired/archive/5.05/ff_well_pr.html [Fecha de consulta: 02/07/2011].
- Hall, S., y Mellino, M. (2011). *La cultura y el poder. Conversaciones sobre los cultural studies*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Hammersely, M. (1990). "What's wrong with ethnography? The myth of theoretical description". *Sociology*, Vol. 4 (24), pp. 597-615.
- Hammersley, M., y Atkinson, P. (2009). *Etnografía. Métodos de investigación*. Barcelona. Paidós.
- Hampton, K. N. (2006). "La sociabilidad en red dentro y fuera de la web". En Castells, M. (coord.), *La sociedad red: una visión global*. Madrid. Alianza, pp. 275-292.
- Hand, M., y Moore, K. (2006). "Community, identity and digital games". En Rutter, J., y Bryce, J. (eds.), *Understanding Digital Games*. London. Sage.
- Haraway, D. (1988). "Situated Knowledges. The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective". *Feminist Studies*, Vol. 14, No. 3, pp. 575-599.
- _____. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Women*. New York. Routledge.
- Hardt, M., y Weeks, K. (2000). *The Jameson Reader*. Oxford. Blackwell.
- Hayles, K. (1996). "Boundary Disputes: Homeostasis, Reflexivity and the Foundations of Cybernetics". En Markley, R. (ed.), *Virtual Reality and Their Discontents*. Baltimore. John Hopkins University Press.
- Heim, M. (1998). *Virtual Realism*. New York. Oxford UP.
- Hellerstein, L. N. (1985). "The social use of electronic communication at a major University". *Computers and the Social Sciences*, Vol. 1, pp.191-197.
- Helmreich, S. (1998). *Silicon Second Nature: Culturing Artificial Life in a Digital World*. Berkeley. University of California Press.
- Henricks, T. S. (2006). *Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression*. Chicago. University of Illinois Press.
- Herz, J. C. (1997). *Joystick Nation: How videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston. Little, Brown and Co.
- _____. (2002). "50,000,000 Star Warriors Can't Be Wrong". *Wired*, Issue 10.06, Jun 2002.
- Hine, C. (1998). "Virtual Ethnography." *Internet Research and Information for Social Scientists Conference*. University of Bristol, UK, March 25-27.
- _____. (2000). *Virtual Ethnography*. London. Sage.
- _____. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona. Editorial UOC.
- _____. (ed.) (2005). *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*. Oxford. Berg.
- Hillery, G.A. (1955). "Definitions of community: Areas of agreement". *Rural Sociology*, 20.
- Hudson-Smith, A. (2002). "30 Days in Active Worlds: Community, Design and Terrorism in a Virtual World". In Schroeder, R. (ed.), *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London. Springer-Verlag, pp. 77-89.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza.
- Ihde, D. (2005). "La incorporación de lo material: fenomenología y filosofía de la tecnología". *Revista CTS*, nº 5, vol. 2, Junio de 2005, pp. 153-166.
- Isambert, F. A. (1982). *Le sens du sacré. Fête et religion populaire*. París. Éditions de Minuit.
- Jakobsson, M. y Taylor, T. L. (2003). "The Sopranos Meets EverQuest: Social Networking in Massively Multiplayer Online Games". *FineArt Forum*, 17, August.

- Janesick, V. J. (2000). "The Choreography of Qualitative Research Design: Minuets, Improvisations, and Crystallization." En Denzin, N.K., y Lincoln, Y. S. (eds.), *Handbook of Qualitative Research*, 379-399. Thousand Oaks, CA. Sage Publications.
- Jankélévitch, V. (2005). *La música y lo inefable*. Barcelona. Alpha Decay
- Jarmon, L. (2010). "Homo Virtualis: Virtual Worlds, Learning, and an Ecology of Embodied Interaction". *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*, Volume 1, Issue 1, January 2010, pp. 38-56.
- Jenkins, H. (2000). "Lessons from Littleton-What Congress Doesn't Want to Hear about Youth and Media". Disponible en <http://www.neiu.edu/~circill/F705L.pdf> [Fecha de consulta: 05/06/2012].
- _____. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós. Barcelona.
- _____. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona. Paidós.
- _____. (2010). *Piratas de Textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona. Paidós.
- Jensen K. B. (2011). "New media, old methods: Internet methodologies and the online/offline divide". En Consalvo, M. y Ess, C. (eds.), *The Handbook of Internet Studies*. Malden, MA. Wiley-Blackwell.
- Joe, S. K. (1997). "Socioemotional use of CMC: Self-disclosure in Computer-mediated Communication". *Annual Meeting of the International Communication Association*. Montreal, Canada.
- Jones, P. K. (1986). "The Relative Effectiveness of Computer-Aided Remediation with Male and Female Students". *T.H.E. Journal*, March 1986.
- Jones, Q. (1997). "Virtual-Communities, Virtual Settlements, and Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline". *Journal of Computer-Mediated Communication* 3 (3), December. Disponible en <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue3/jones.html> [Fecha de consulta: 10/10/2012].
- Jones, S. G. (ed.) (1995). *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, CA. Sage Publications.
- _____. (1999). "Studying the Net. Intricacies and Issues". En Jones, S. G. (ed.), *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. London. Sage.
- _____. (2003). "Información, Internet y Comunidad: apuntes para una comprensión de la comunidad en la Era de la Información", en Jones, S. G. (ed.): *Cibersociedad 2.0*. Barcelona. Editorial UOC.
- Juul, J. (2001). "Games Telling stories? A brief note on games and narratives". *The International Journal of Computer Game Research*. Volume 1, Issue 1, July 2001.
- Kalcik, S. (1985). "Women's handles and the performance of identity in the CB community". En Jordan, R., y Kalcik, S. (eds.), *Women's folklore, women's culture*. Philadelphia. University of Pennsylvania Press.
- Klastrup, L. (2003). *Towards a Poetics of Virtual Worlds—Multi-User Textuality and the Emergence of Story, Digital Aesthetics and Communication*. PhD diss., IT University, Copenhagen.
- Klastrup, L., y Tosca, S. P. (2004). "Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design". *III International Conference on Cyberworlds (CW 2004)*, IEEE Computer Society, 18-20. Tokyo.
- Knights, D., Noble, F., Vurdubakis, T., y Willmott, H. (2005). "Alegorías de la destrucción creativa: la tecnología y la organización en las narrativas de la economía electrónica".

- En Woolgar, S. (ed.), *¿Sociedad virtual? Tecnología, 'cibérbole', realidad*. Barcelona. Editorial UOC.
- Kolko, B., y Reid, E. (2003). "Disolución y fragmentación: problemas en las comunidades online", en Jones, S. G. (ed.): *Cibersociedad 2.0*. Barcelona. Editorial UOC.
- Konizets, R. V. (2010). *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. London. Sage.
- Koster, R. (2003). "Online World Timeline". En Mulligan, J., y Patrovsky, B. (eds.), *Developing Online Games: An Insider's Guide*. Indianapolis. New Riders.
- Kovalnika, N. (2010). "La declaración sobre ética de la Asociación Americana de Antropología y su relevancia para la investigación en España". En Del Olmo, M. (ed.), *Dilemas éticos en antropología. Las entretelas del trabajo de campo etnográfico*. Madrid. Trotta, pp. 13-35.
- Kramarae, Ch. (2003). "Ficciones feministas de tecnología futura". En Jones, S. G. (ed.), *Cibersociedad 2.0*. Barcelona: Editorial UOC.
- Krotoski, A. (2004). *Chicks and Joysticks. An exploration of Women and Gaming*. London. ELSPA.
- Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York. Random House.
- Ladd, J. (1959). "The concept of community: A logical analysis". En Friedrich, C. J. (ed.) *Community. Nomos. Yearbook of the American Society of Political and Legal Philosophy*. New York. Liberal Arts Press.
- Lange, P. G. (2008). "Terminological Obfuscation in Online Research". En Kelsey, S., y Amant, K. S. (eds.), *Handbook of Computer Mediated Communication*. Hershey, PA. IGI Global.
- Lanier, J. (1986). "A Vintage Virtual Reality Interview". *Whole Earth Review Magazine*. Disponible en <http://www.well.com/user/jaron/> [Fecha de consulta: 10/09/2012].
- Laurel, B. (1993). *Computer as Theatre*. Nueva York. Addison-Wesley.
- Lavroff, N. (1994). *Mundos virtuales. Realidad virtual y ciberespacio*. Madrid. Anaya.
- Leach, E. (1989). *Cultura y comunicación*. Madrid. Siglo XXI.
- Leeson, L. H. (1999). "La irrealidad y el deseo. Entrevista con Jaron Lanier". *El Paseante*, núm. 27-28, 1999. Disponible en <http://www.elementos.buap.mx/num39/htm/23.html> [Fecha de consulta: 15/08/2011].
- Lévi-Strauss, C. (1993). *Mirar, escuchar, leer*. Madrid. Siruela.
- Levinas, E. (1977). *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*. Salamanca. Sígueme.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona. Paidós.
- _____. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México. Anthropos.
- Licklider, J., y Taylor, R. (1968). "The computer as a communication device". *Science and Technology*, 76, pp. 21-31.
- Linden, W. (2010). "Goodbye There". Disponible en <http://community.secondlife.com/t5/Community-General/Goodbye-There/ba-p/656630> [Fecha de consulta: 10/06/2012].
- Livingstone, S. (2007). "On the material and the symbolic: Silverstone's double articulation of research traditions in new media studies". *New media & society*, 9(1).
- Lovink, G. (2004). *Fibra oscura. Rastreado la cultura crítica en Internet*. Madrid. Tecnos/Alianza.
- Lotman, Y. M. (1988). *Estructura del texto artístico*. Madrid. Istmo.
- Lowood, H., y Nitsche, M. (2011). *The Machinima Reader*. Cambridge. The MIT Press.
- Ludlow, P., y Wallace, M. (2007). *The Second Life Herald: The Virtual Tabloid that Witnessed the Dawn of the Metaverse*. Cambridge, MA: The MIT Press.

- MacKinnon, R. C. (1995). "Searching for the Leviathan in Usenet." En Jones, S. G., (ed.) *Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, CA: Sage, pp. 112-137.
- Manetta, C. y Blade, R. A. (1995). "Glossary of Virtual Reality Terminology". *International Journal of Virtual Reality*, Vol. 1, nº 2. Disponible en <http://ijvr.uccs.edu/manetta.html> [Fecha de consulta: 05/04/2010].
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona. Paidós.
- _____. (2008). *Software Takes Command*. Disponible en <http://lab.softwarestudies.com/p/softbook.html> [Fecha de consulta: 11/05/2012].
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. Madrid. Siglo XXI Editores.
- _____. (2007). *En el crisol de las apariencias. Para una ética de la estética*. México, D.F. Siglo XXI.
- Malaby, T. M. (2009). *Making Virtual Worlds. Linden Lab and Second Life*. Ithaca, NY. Cornell University Press.
- Malinowski, B. (1995). *Los argonautas del Pacífico Occidental*. Barcelona, Península.
- Marcus, G. E. (1995). "Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography". *Annual Review of Anthropology*, 24, pp. 95-117.
- Marcus, G. y Fischer, M. (2000). *La antropología como crítica cultural. Un momento experimental en las ciencias humanas*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Márquez, I. V. (2011). "Música y experiencia: de las sociedades primitivas a las redes sociales". *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, 6.
- _____. (2011). "La simulación como aprendizaje: educación y mundos virtuales". En Ortega, F., y Cardeñosa, L. (eds.), *Nuevos medios, nueva comunicación*. Salamanca. II Congreso Internacional Comunicación 3.0.
- _____. (2010). "Las metáforas del ciberespacio: sumergirse, navegar, surfear". En Abril, G. (ed.), *El cuarto bios. Estudios sobre comunicación e información*. Madrid. Ed. Complutense.
- Mason, B. L. (1996). "Moving Toward Virtual Ethnography." *American Folklore Society News*, 25, n. 2, pp. 4-5.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don. Forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas*. Madrid. Katz Editores.
- Mayans i Planells, J. (2002). *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona. Gedisa.
- _____. (2008). "Second Life y las utopías posmodernas". Caro, A., y Islas, O., *Second Life. Invéntese una vida digital y conviva con ella*. México, DF. Alfaomega, pp. xv-xxiii.
- McCaffery, L. (1991). "An Interview with William Gibson". Disponible en http://project.cyberpunk.ru/idb/gibson_interview.html [Fecha de consulta: 28/11/2012].
- McKee, H. A., y Porter, J. E. (2009). "Playing a good game: Ethical issues in researching MMOGs and virtual worlds". *International Journal of Internet Research Ethics*, 2(1), pp. 5-37.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

- McMahan, A. (2003). "Immersion, engagement, and presence: A new method for analyzing 3-D video games". En Wolf, M. J.P., y Perron, B. (eds.), *The Video GameTheory Reader*. New York. Routledge, pp. 67-87.
- McRae, S. (1997). "Flesh made word: Sex, text, and the virtual body". En Porter, D. (ed.), *Internet Culture*. New York. Routledge, pp. 73-86.
- Meneses, J. (2006). "Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle". *UOC Papers*, nº 2 [Fecha de consulta: 20/07/2011].
- Mills, C. W. (1974). *La imaginación sociológica*. México. FCE.
- Mindell, D. A. (2002). *Between Human and Machine: Feedback, Control, and Computing before Cybernetics*. Baltimore. John Hopkins University Press.
- Mitra, A. (1997). "Virtual commonality: looking for India on the Internet". En Jones, S. G.(ed.), *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. London. Sage.
- Morse, M. (1998). *Virtualities: Television, Media, Art, and Cyberculture*. Bloomington. Indiana University Press.
- Mulligan, J., y Patrovsky, B. (2003). *Developing Online Games: Insiders Guide*. New York. Prentice Hall.
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona. Paidós.
- Myers, D. (1987). "A New Environment for Communication Play: On-Line Play". En Fine, G. A. (ed.), *Meaningful Play, Playful Meaning*. Champaign, IL. Human Kinetics, pp. 231-245.
- Nakamura, L. (2002). *Cybertypes: Race, Ethnicity and Identity on the Internet*. New York. Routledge.
- (2006). "Cultural difference, theory, and cyberculture studies: a case of mutual repulsion". En Silver, D., y Massanari, A. (eds.), *Critical Cyberculture Studies*. New York. New York University Press.
- Nardi, B., y Harris. J. (2006). "Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft." *Computer Supported Cooperative Work*, Banff, Alberta, Canada, November 4-8.
- Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Harbor. The University of Michigan.
- Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona. Ediciones B.
- Nora, D. (1997). *La conquista del ciberespacio*. Barcelona. Andrés Bello.
- O'Brien, J. (2003). "La escritura en el cuerpo. La (re)producción del género en la interacción on line". En Smith, M. A., y Kollock, P. (eds.), *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona. Editorial UOC.
- Olwing, K.F., y Hastrup, K. (eds.) (1997): *Siting Culture: the Shifting Anthropological Object*. London. Routledge.
- O'Reilly, K. (2005). *Ethnographic Methods*. New York. Routledge.
- Ortiz, F. (1999). *Contrapunto cubano del tabaco y del azúcar*. Madrid. Música Mundana.
- Paccagnella, L (1997). "Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research in Virtual Communities." *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3 (1), June 1997. Disponible en <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html> [Fecha de consulta: 30/12/2012].
- Palmer, D. (2003). "The paradox of user control". *Melbourne DAC 2003 conference*, 19-25 May. Disponible en <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Palmer.pdf> [Fecha de consulta: 27/01/2013].

- Papargyris, A., y Poulymenakou, A. (2009): "The Constitution of Collective Memory in Virtual Game Worlds". *Journal of Virtual Worlds Research*, Volume 1, Issue 3.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. New York. Basic Books.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. London. Sage.
- Pearce, C. (1997). *The interactive book. A guide to the interactive revolution*. Indianapolis. Macmillan.
- _____. (2006). "Seeing and Being Seen: Presence and Play in Online Virtual Worlds." *Online, Offline & The Concept of Presence When Games and VR Collide*, University of Southern California Centers for Creative Technologies, October 25-27.
- _____. (2008a). "Identity-as-Place: Trans-Ludic Identities in Mediated Play Communities-The Case of the Uru Diaspora". *Internet 9.0: Association of Internet Researchers (AOIR)*, October 15-18, 2008, IT University, Copenhagen, Denmark.
- _____. (2008b). "The Truth About Baby Boomer Gamers." *Games & Culture*, Vol 3, Issue 2.
- _____. (2009). *Communities of play. Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge. The MIT Press.
- _____. (2010). "The Diasporic Game Community: Trans-Ludic Communities and Latitudinal Research Across Multiple Games and Virtual Worlds." En Bainbridge, W.S. (ed.), *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*. London. Springer Verlag.
- Pells, P. (1999). "Professions of duplexity. A prehistory of ethical codes in anthropology". *Current Anthropology*, 40 (2), pp. 101-136.
- Peña-Marín, C. (1980). "Una aproximación interaccional al análisis del discurso". *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 1980, (12), pp. 141-157.
- Peñamarín, C. (2007). "El hogar y el mundo. La imaginación en los discursos informativos y publicitarios". *CIC. Cuadernos de información y comunicación*, Vol. 12, pp. 169- 184.
- _____. (2008). "¿Hay vida en el espacio público mediatizado?". *CIC. Cuadernos de información y comunicación*, nº 13, 2008.
- Perec, G. (1997). *Species of Spaces and Other Pieces*. New York. Penguin Books.
- _____. (2008a). *Lo infraordinario*. Madrid. Impedimenta.
- _____. (2008b). *Pensar / Clasificar*. Barcelona. Gedisa.
- Pérez-Taylor, R. (2002). *Entre la tradición y la modernidad. Antropología de la memoria colectiva*. México. UNAM-Plaza y Valdés.
- Perlroth, N. (2012). "Verifying Ages Online Is a Daunting Task, Even for Experts". *The New York Times*, June 17, 2012.
- Pinch, T., y Bijker, W. E. (1987). "The social construction of facts and artifacts: or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other". En Bijker, W. E., Hughes, T. P., Pinch, T. (eds.), *The Social Construction of Technological Systems*. Cambridge, MA. MIT Press, pp. 17-50.
- Plant, S. (1997). *Ceros + Unos*. Destino. Barcelona.
- Poplin, D. (1972). *Communities: A survey of theories and methods of research*. New York. Macmillan.
- Poster, M. (2003). "Etnicidad virtual: la identidad tribal en la era de las comunicaciones globales". En Jones, Steven G. (ed.), *Cibersociedad 2.0*. Barcelona. Editorial UOC.
- Proust, M. (1996). *Sobre la lectura*. Valencia. Pre-textos.
- R. de la Flor, F. (2002). *Barroco. Representación e ideología en el mundo hispánico (1580-1680)*. Madrid. Cátedra.

- Reid, E. (1995). "Virtual Worlds: Culture and Imagination". En Jones, S. G. (ed.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, California: Sage.
- _____. (2003). "Jerarquía y poder. El control social en el ciberespacio". En Smith, M. A., y Kollock, P. (eds.), *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona. Editorial UOC, pp. 149-183.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. New York. Addison-Welsey.
- _____. (1994). *Realidad virtual*. Barcelona. Gedisa.
- _____. (1996). *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona. Gedisa.
- Reynolds, S. (1999). "Androginia en el Reino Unido. Cultura rave, psicodelia y género". En Puig, L., y Talens, J. (eds.), *Las culturas del rock*. Valencia. Pre-Textos.
- _____. (2012): *Retromanía*. Buenos Aires. Caja Negra Editora.
- Ricoeur, P. (2003). *La memoria, la historia, el olvido*. Madrid. Trotta.
- Rivière, C. (1995). *Les rites profanes*. Paris. PUF.
- Robinett, W. (2003). "Foreword". En Wolf, M. J.P., y Perron, B. (eds.), *The Video GameTheory Reader*. New York, Routledge, pp. vii-xix.
- Robins, K. (1995). "Cyberspace and the world we live in". En Featherstone, M. y Burrows, R. (eds.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London. Sage, pp 135-155.
- Rose, F. (2007). "Lonely Planet". *Wired*, 15.08. August 2007.
- Rosenberg, M. S. (1992). "Virtual Reality. Reflections of Life, Dreams, and Technology. An Ethnography of a Computer Society". Disponible en http://w2.eff.org/Net_culture/MOO_MUD_IRC/rosenberg_vr_reflections.paper [Fecha de consulta: 18/06/2010].
- Rushkoff, D. (2000). *Ciberia. La vida en las trincheras del ciberespacio*. Barcelona. Mondadori.
- Ryan, M. L. (2001). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington. Indiana University Press.
- _____. (2004a). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona. Paidós.
- _____. (2004b). "El ciberespacio, la virtualidad y el texto", en Sánchez-Mesa, D. (comp.), *Literatura y cibercultura*. Madrid. Arco-Libros.
- Rymaszewski, M., Au, W. J., Wallace, M., Winters, C., Ondrejka, C., y Batstone-Cunningham, B. (2008): *La guía oficial de Second Life*. Madrid. Anaya.
- Salen, K., y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Schaeffer, J. M. (2002). *¿Por qué la ficción?* Madrid. Lengua de Trapo.
- Sherman, B., y Judkins, P. (1992). *Glimpses of Heaven, Visions of Hell: Virtual Reality and its implications*. London. Hodder and Stoughton.
- Schroeder, R. (1996). *Possible Worlds: The Social Dynamic of Virtual Reality Technology*. Boulder. Westview Press.
- Schott, G., y Horrel, K (2000). "Girl Gamers and their relationship with the Gaming Culture". *Convergence*, 6, pp. 36.54.
- Segalen, M. (2005). *Ritos y rituales contemporáneos*. Madrid. Alianza.
- Serres, M. (1995). *Atlas*. Madrid. Cátedra.
- Shayegan, D. (2008). *La luz viene de Occidente*. Barcelona. Tusquets.

- Siles, I. (2008). "A la conquista del mundo en línea: internet como objeto de estudio (1990–2007)". *Comunicación y Sociedad*, n. 10, Guadalajara jul./dic. 2008, pp. 55-79.
- Simmel, G. (1955). *Conflict*. Glencoe. The Free Press.
- _____. (2002). *Cuestiones fundamentales de sociología*. Barcelona. Gedisa.
- Silver, D. (2000). "Looking backwards, looking forwards: cyberculture studies 1990-2000". En Gauntlett, D. (ed.), *Web.Studies: rewiring media studies for the digital age*. Oxford. Oxford University Press.
- Sloterdijk, P. (2004). *Esferas II (Globos)*. Siruela. Madrid.
- _____. (2006). *Esferas III (Espumas)*. Siruela. Madrid.
- Smith, J. H. (2007). "Who Governs the Gamers?". En Williams, J. P., y Smith, J. H. (eds.), *The Player's Realm*. London. McFarland and Company, pp. 17-33.
- Smith, M. A., y Kollock, P. (eds.) (2003): *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona. Editorial UOC.
- Sproull, L., y Kiesler, S. (1986). "Reducing Social Context Cues. Electronic Mail in Organizational Communications". *Management Science*, 32 (11), pp. 1492-1512.
- _____. (1991). *Connections: New Ways of Working in the Net-worked Organization*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Squire, K. (2001). "Star War Galaxies: A case study in participatory design". *Joystick 101* (20 july).
- Stanley, L. (1990). "Doing ethnography, writing ethnography: a comment on Hammersley". *Sociology*. Vol. 4, núm. 24, pp. 617-627.
- Steiner, G. (1998). *Errata. El examen de una vida*. Madrid. Siruela.
- Stephenson, N. (2005). *Snow Crash*. Barcelona. Gigamesh.
- Sterne, J. (2006). "The historiography of cyberculture". En Silver, D., y Massanari, A. (eds.), *Critical Cyberculture Studies*. New York: New York University Press.
- Stone, A. R. (1991). "Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures". En Benedikt, M. (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press.
- _____. (1995). "Sex and Death among the disembodied: VR, cyberspace, and the nature of academic discourse". En Star, S. L. (ed.), *The Cultures of Computing*. Oxford. Blackwell.
- Storr, A. (2007). *La música y la mente. El fenómeno auditivo y el porqué de las pasiones*. Barcelona. Paidós.
- Strathern, M. (1996). "Cutting the network". *Journal of the Royal Anthropological Institute*, núm. 2, pp. 517-535.
- Sutherland, I. E. (1965). "The Ultimate Display". In *Proceedings of the IFIP Congress*, pp. 506-508.
- Swann, G. M. P., y Watts, T. P (2005). "La visualización requiere previsión: el carácter pre-paradigmático de la realidad virtual". En Woolgar, S. (ed.), *¿Sociedad virtual? Tecnología, 'cibérbole', realidad*. Barcelona. Editorial UOC.
- Taylor, T.L. (1999). "Life in Virtual Worlds: Plural Existence, Multimodalities, and Other Online Research Challenges". *American Behavioral Scientist* 43, no. 3, pp. 436- 449.
- _____. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA. MIT Press.
- Taylor, S. J., y Bogdan, R. (2002). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación social*. Barcelona. Paidós.
- Terdiman, D. (2004). "Fun in Following the Money". *Wired*, 05.08. April 2004.

- Tejeiro, R., y Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos. Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona. Ariel.
- Thomas, D. (2005). "Power, Play and Performance: Studying Virtual Worlds". *Society for the Social Studies of Science Conference*. Pasadena. California.
- Thrift, N. (1996). *Spatial Formations*. London. Sage.
- Tölölian, K. (1991). "The Nation State and Its Others. In Lieu of a Preface". En *Diaspora*, 1 (1), pp. 3-7.
- Tuchman, G. (1981). "The symbolic annihilation of women by the mass media". En Cohen, S., y Young, J. (eds.), *The Manufacture of News: Deviance, Social Problems and the Mass Media*. London. Sage, pp. 169-185.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona. Paidós.
- Turner, V. (1975). *Dramas, Fields and Metaphors*. Ithaca. Cornell University Press.
- _____. (1988). *El proceso ritual*. Madrid. Taurus.
- Van Gennep, A. (1986). *Los ritos de paso*. Madrid. Taurus.
- Van Maanen, J. (1988). *Tales of the Field: on Writing Ethnography*. Chicago. University of Chicago Press.
- _____. (1995). "An end to innocence: the ethnography of the ethnography". En Van Maanen, J. (ed.), *Representation in Ethnography*. Thousand Oaks, CA: Sage, pp. 1-35.
- Velasco, H., y Díaz de Rada, A. (1997). *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela*. Madrid. Trotta.
- Ventrella, J. (2011). *Virtual Body Language. The History and Future of Avatars: How Nonverbal Expression is Evolving on the Internet*. Eyebrian Books.
- Virilio, P. (1989). *War and Cinema*. London. Verso
- _____. (1990). "El último vehículo". En VV.AA, *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid. Cátedra.
- _____. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid. Cátedra.
- _____. (1999). *La bomba informática*. Madrid. Cátedra.
- Waggoner, Z. (2009). *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games*. Jefferson. McFarland.
- Wajcman, J. (2000). "Reflections on gender and technology studies: in what state is the art?". *Social studies of science*, 30 (3), pp. 447-464
- Walther, J. B. (2002). "Research ethics in Internet-enabled research: Human subjects issues and methodological myopia". *Ethics and Information Technology*, 4(3), pp. 205-216.
- Weber, M. (1993). *Economía y sociedad*. Madrid. Fondo de Cultura Económica.
- Webber, M. M. (1963). "Order in Diversity; Community without Propinquity. En Wingo Jr., L. (ed.), *Cities and Space: The Future Use of Urban Land*, Baltimore. Johns Hopkins Press, pp. 23-54.
- Wellman, B., y Gulia, M. (1999). "Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities". En Wellman, B. (ed.), *Networks in the Global Village*. Boulder. Westview Press, pp. 331-366.
- Wellman, B., y Haythornthwaite, C. (2002). *The Internet in Everyday Life*. Malden, MA. Blackwell Publishing.
- Werner, O., y Schoepfle, G. M. (1993): "Cuestiones epistemológicas". En Velasco, H. (comp.), *Lecturas de Antropología social y cultural. La cultura y las culturas*. Madrid. UNED, pp. 113-181.

- Wilding, F. (2004). "¿Dónde está el ciberfeminismo?". *Revista de dones i textualitat*, Núm. 10.
- Willis, P. (2000). *The Ethnographic Imagination*. Cambridge, UK. Polity Press.
- Wittel, A. (2000). "Ethnography on the Move: From Field to Net to Internet". *Forum: Qualitative Social Research*, Volume 1, No. 1, Art. 21, January 2000.
- Wolf, M. (1992). *A Thrice Told Tale: Feminism, Postmodernism, and Ethnographic Responsibility*. Stanford, CA. Stanford University Press.
- Woolgar, S. (2005). "Cinco reglas de la virtualidad". En Woolgar, S. (ed.), *¿Sociedad virtual? Tecnología, 'cibérbole', realidad*. Barcelona. Editorial UOC.
- Yeros, P. (1999). "Towards a normative theory of ethnicity: reflections on the politics of constructivism". En Yeros, P. (ed.), *Ethnicity and Nationalism in Africa. Constructivist Reflections and Contemporary Politics*. New York, St. Martin's Press, pp 101-131.
- Zelditch, M. (1962). "Some methodological problems of field studies". *American Journal of Sociology*, 67, pp. 566-675.
- Zizek, S. (2001). "Lo real del ciberespacio". Disponible en <http://es.geocities.com/zizeken/castellano/artciberespacio.html> [Fecha de consulta: 14/02/2009].
- _____. (2006). *Arriesgar lo imposible. Conversaciones con Glyn Daly*. Madrid. Trotta.
- _____. (2010). *El acoso de las fantasías*. Madrid. Siglo XXI.